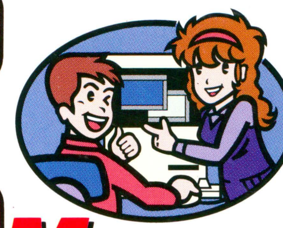
96年4月1日発行（毎月1回1日発行）第15巻第4号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！ コンピュータの新しい活用法を満載!!

APRIL 1996 4

BASIC Magazine



定価 500Yen

祝！進入学・就職フレッシャーズに贈る

目的別 予算別 パソコン購入ガイド

1. 使用目的をハッキリさせる！
2. カタログ読みの達人になる
3. 特選・最新パソコン情報
4. 格安中古パソコンの上手な選びかた
5. 全国コンピュータ・ショップ・ガイド

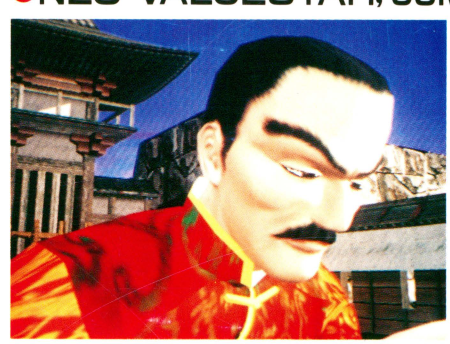
Windows95対策
初心者も安心。おまかせ CPUパワーアップ
今月のターゲット PC-9821Cb

ODP, CPUアクセラレータ機種別最新一覧表

新製品情報満載 Information Catch Up!
- ●ラインナップ一新！ 富士通DESKPOWERシリーズ
- ●NEC VALUESTAR, 98MATEシリーズの新モデル!! など

発表！第13回日本ゲームミュージック大賞





売れ筋の楽しいエデュテインメント・ソフトをチェック！

海外からやってきた秀作ゲームを徹底紹介
ビクターエンタテインメントの巻

AOU'96出展作特集
バーチャファイター3
ストリートファイターZERO2
●ゼビウス3D/G
●ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

「インターネット」誰でもできる！
ホームページの作りかた教えます —入門編—

コンピュータだから楽しめる頭脳の体操



誰でも打ち込める22本のプログラムを掲載！

綴じ込み付録 SUPER SOFT Hot Information
全312本の新作ソフトと売れ筋情報を満載
パソコン全機種，ゲーム機全機種，アーケード・ゲーム，ゲーム・ミュージック&ビデオ

夢をかたちに
信頼と創造の富士通





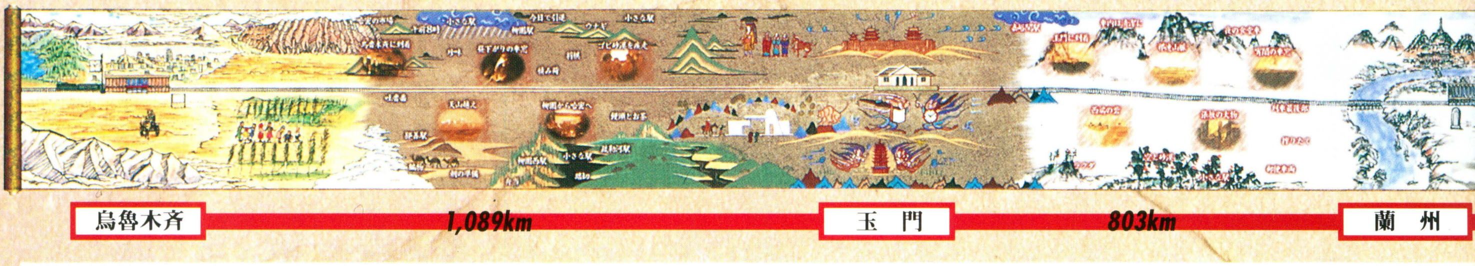
シルクロード鉄道とともに、

第二弾、登場!

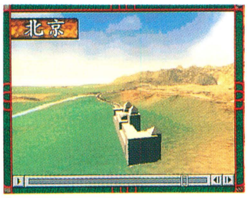
SEE THE WORLD BY TRAIN
II 中国編
世界の車窓から
CD-ROM
SINCE 1995

Windows® 95 動作可

北京を出発地に、シルクロードの東端・西安、黄河文明の発祥地・鄭州、仏教芸術の宝庫・敦煌を経て、ウルムチまで。シルクロード鉄道とともに、そこに暮らす人々の生活や文化に出会う旅が、マウスをクリックするだけで始まります。



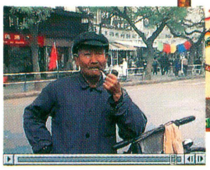
訪れる街を立体CGで体験
北京からウルムチまで、迫力あるコンピュータ・グラフィックスでヴァーチャル・トリップできます。



ダイナミックなフル画面でお楽しみいただける車窓風景ほか、100本以上のムービーを収録
まずは、出発地となる北京の街を散策。天安門、故宮博物院、万里の長城をはじめとする見所をムービーやスライドショーでたっぷりお楽しみいただけます。



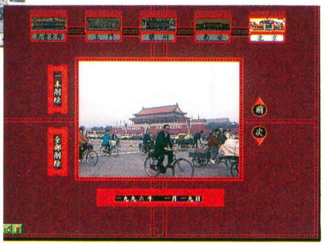


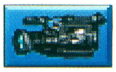


ムービーアルバムであなただけの車窓の旅をクリエイト



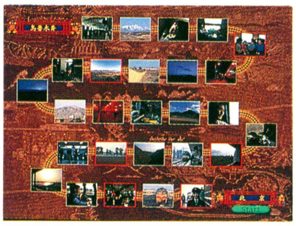
ビデオカメラのアイコンをクリックするとプレイ中のムービーをアルバムに録画できます。これを使えば、あなただけの車窓の旅を作ることも可能です。



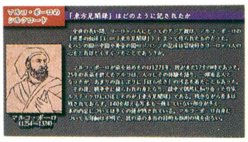


全行程を走破すると
ウルムチまでの全行程を終えると、「Express機能」で、車窓風景だけをオートプレイでお楽しみいただけます。





旅を彩る充実のデータ
シルクロードを旅した玄奘法師とマルコ・ポーロのショートストーリーなど、シルクロードに関するデータも満載しています。



FUJITSU



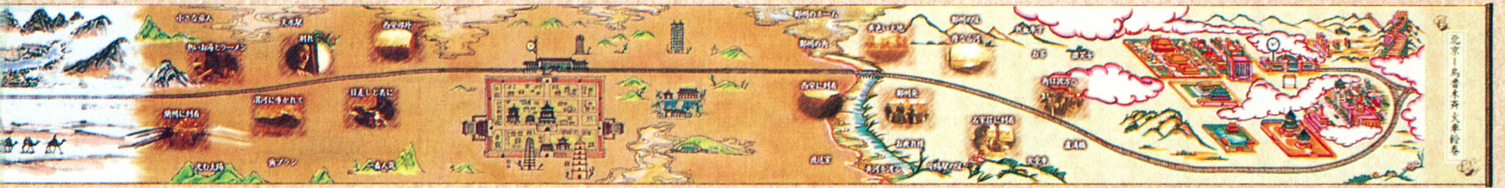


広大な中国をパソコンで体験!









676km　西　安　1,206km　北　京

動作環境

Windows版

Windows® 95

●QuickTime™2.0 for Windows®が動作する機種●CPU:i486DX2-66MHz必須●ディスプレイ:640×480ドット/ハイカラー(16ビットカラー)以上、ハイカラー推奨●メモリ:16MB以上●CD-ROMドライブ:倍速以上●サウンドブラスター互換ボード必須

Windows® 3.1

●QuickTime™2.0 for Windows®が動作する機種●CPU:i486DX2-66MHz以上●ディスプレイ:640×480ドット/32,768色以上、32,768色推奨●メモリ:8MB以上●CD-ROMドライブ:倍速以上●サウンドブラスター互換ボード、またはWindows 3.1対応サウンド音源必須

Macintosh版

●システム:漢字Talk7.1.2以上
●CPU:68LC040以上
●ディスプレイ:13インチカラーモニター(640×480ドット)32,000色
●空きメモリ:6MB以上
●CD-ROMドライブ:倍速以上

全国のCD-ROMソフト取扱店、または、主要書店でお求めいただけます。

CD-ROM　Windows®版〈1月19日発売〉　Macintosh™版〈2月2日発売〉

世界の車窓から

〔II〕中国編 ～シルクロードを行く鉄道の旅～

標準価格 各6,800円(税込7,004円)

お問い合わせ・販売元

富士通パレックス株式会社　TEL(03)5703-2752(土・日・祝祭日を除く)　FAX(03)3730-3229

企画・制作/富士通株式会社　制作協力/テレビ朝日、テレコムスタッフ株式会社、エフエム・アーツ　開発・発売元/富士通株式会社

●Windows版はアップルコンピュータ社のQuickTime™ forWindows®、米国Microsoft CorporationのMicrosoft® Visual Basic® for Windows®とMicrosoft® Visual C++™ for Windows®を使用して制作されています。●Macintosh版は、QuickTime™を使用して制作されています。●Microsoft、Windows、Visual Basicは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Visual C++は、米国Microsoft Corporationの商標です。●i486は、米国インテル社の商標です。●Macintosh、漢字Talk、QuickTime、QuickTimeロゴは、アップルコンピュータ社の商標です。●その他記載の商品名などは、各社の商標または登録商標です。●本ソフトウェアならびに取扱い説明書を著作権者の許可なく賃貸業に使用すること、ネットワークなどで転送すること、営利目的で使用することを禁止します。●本製品の一部、または全部を無断でコピーすることは法律で禁じられています。●仕様および価格は予告なく変更することがあります。●Windows版には、Windows 95、およびWindows 3.1は含まれておりません。

「世界の車窓から」シリーズ、続々リリース!!

[I] スイス編 ～アルプス登山鉄道の旅～

好評発売中



[III] イタリア編 ～伝統と芸術をめぐる鉄道の旅～

初夏発売予定



[IV] イギリス編 ～SLで走る田園地方の旅～



[V] 特別編 ～世界の豪華列車～



マイコン BASIC Magazine



4

APR. 1996

CONTENTS

©マイコンBASICマガジン 4 月号
第15巻 第4号 1996年3月25日印刷
1996年4月1日発行
定価500円(本体485円)
電波新聞社 1996 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田 1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷㈱ 製本：㈱堅省堂

35 特集
祝! 進入学・就職 フレッシャーズに贈る パソコン購入ガイド
使用目的をハッキリさせる! …… 36
カタログ読みの達人になる …… 38
ベーマガ特選 最新パソコン情報 …… 40
格安中古パソコンを探せ …… 43
パソコン・ショップの㊢サービス …… 44
全国コンピュータ・ショップ・ガイド …… 46

50 BMネットワークTODAY
「インターネット」ホームページの作りかた 教えます Part.1 —入門編—

54 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
TRACK#11 ～ブラウザのむこうに見えるもの

58 集中連載：マルチメディア時代のフルカラー・スキャニング&プリンティングをマスター COLOR IMAGING実践講座
最終回 エプソン・スキャナでパソコンの活用法を広げよう!

60 Windows95対策 CPUパワーアップ大作戦!
今月のターゲット：PC-9821Cb 初心者も安心。おまかせCPUパワーアップ
●ODP, CPUアクセラレータ機種別最新一覧表

BM特選プログラム・コーナー

Windows(F-Basic for Windows)	簡易CD PLAYER	AKIRAX	88
Windows(Visual Basic)	北風小僧	羽島英夫	90
ファミコン	クイズで頭を鍛えろ	星元KEN治ゃ	92
FM TOWNS	取った郎君	仁科和也	95
MSX	THE CARD	橋本勇気	97
	BATTLE SUGOROKU	安田隆憲	99
PC-8801mkIISR	Super Lv825	松川宜弘	102
PC-9801	K-DAMA	早坂伸浩	104
	脱獄	iphelse	107
	SHADOW DREAM	山中大輔	110
	にょろ～りんぐ	VXたろう	113
	(実用)CG file Ver1.2	BASIC F.C.	116
X1	BATTLE BALLER	TSUYOSHI	118
X68000	オセロす	K・パジトノフ	120
PC-E500	the Transport Phenomenon	アダモ改めADM	122

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX(MSX MUSIC)	ポリスノーツ	髙閪田裕平	124
PC-8801mkIISR	COTTON	Silpheed☆	126
X68000+NAGDRV+GS音源	ロマンシング サ・ガ3	重長孝之	128



巻頭カラー 6
自宅で手軽に鮮明な画像を実現！
パソコン用ディスプレイでゲーム機やビデオの映像が見れる！
XRGB-1

65 PC-FXゲームアクセラレータ講座
～回転変換でCGの基本に触れた～の巻

70 新製品Flash NEWS
Information Catch Up！
●ラインナップ一新！ 富士通DESKPOWERシリーズ
●NECがVALUESTAR, 98MATEシリーズの新モデルを発表
●エプソンから小型軽量，低価格のzipドライブ
●PhotoshopがWindows95に完全対応
●第8回アマチュアCGAコンテスト入選者発表会迫る！

74 Klick & Playゲーム作成術 Play 3
テクニック満載の横スクロール・シューティング・ゲームを発表！

76 先生と生徒のためのBASICプログラミング講座 第47回
“速度”と“加速度”を理解してゲームに活用しよう！

80 インタプリタ型C言語「めじろ」で学ぶマルチメディア・プログラミング入門
パソコンに声をしゃべらせてみよう

82 ワンランク上のWindowsプログラミングを実現する！ Delphi完全マスター
第5回 Delphiでアクション・ゲームを作ろう③

130 明日のスター・プログラマー

138 ゲーム・クリエイター・スクール特集
～学生作品を見てみよう！～

147～ COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

広告さくいん

ハード

エプソン販売……前付カラー8～9
NECホームエレクトロニクス……前付カラー10～11
アセットコア……記事中61
NEC……表4

メディア

帝人……前付カラー5

ソフト

富士通パレックス……表2～前付カラー3, 前付カラー12～13
テイチク……前付カラー7
富士通ミドルウェア……前付カラー14
テイジイエル……中付カラー148～149
シエラ・パイオニア……中付カラー150
ナユタ……中付カラー151
ビクターエンタテインメント……中付カラー152
日本アドバンス・テクノロジー……中付カラー153
SPS……中付カラー154
呉ソフトウエア工房……中付カラー155
アテナ……中付カラー156
塚本吉彦事務所……記事中カラー203
セガ・エンタープライゼス……記事中カラー214～215
日本ファルコム……表3

レコード関連

ソニーレコード……記事中カラー235
NTT出版……記事中カラー237
キングレコード(ファルコムレーベル)……記事中カラー239
ポニーキャニオン……記事中カラー242

学校関連

バンタン電脳情報学院……中付カラー131
代々木アニメーション学院……中付カラー132
アミューズメントメディア総合学院……中付カラー133
東京アニメーター学院……中付カラー134
東京コンピュータ専門学校……中付カラー135
アイマックスアカデミー……中付カラー136
東京ゲームデザイナーズ学院……中付137

パソコン・ショップ

北海道——
ワンダーボックス……記事中280
そうご電器……特集記事中
CAVIN OSAKAYA……特集記事中
関東・甲信越——
九十九電機……前付カラー16～17
ウェーブ・アイ……前付20～21
クレバリー……前付22～23
ピー・アンド・エー……前付24～26
遊基……記事中280
パシフィックレンタル……後付298
インパクト……後付299
ビットマップ……後付300
アクティブ……後付301
コムネット……後付302
パソコンランド21……後付303
ポイント……後付304
ソフトショップラム……後付306
サンマックス……後付306
日本マイコン流通センター……後付308～314
オノデンキ……特集記事中
東海・中部——
コムインはままつ……特集記事中
システム・イン吉野……特集記事中
コンプマート名古屋……特集記事中
関西——
スタンバイ……前付カラー15
アイツー……後付296～297
ユニオンコンピューターネットワーク……後付307
四国——
アルシュ……特集記事中
遊ぴゅあ……特集記事中

その他

ビッキーズ……記事中275
トライ……記事中277
キョーワインターナショナル……後付305

自宅で手軽に鮮明な画像を実現！

パソコン用ディスプレイでゲーム機やビデオの映像が見れる！

アップスキャンコンバータユニット XRGB-1



電波新聞社より好評発売中の『XRGB-1』は，水平同期周波数15kHzまたは31kHzが表示可能なパソコン用アナログRGBディスプレイに，ビデオの映像や家庭用ゲーム機，ゲーム基板といった，水平同期周波数15kHzのソースを表示可能にするものです。正確には，「アップスキャン・コンバータ」と呼ばれ，用途が特殊なため，いままでは数十万円もして，なかなか個人では手がだせませんでした。

そこで，『XRGB-1』は，ゲーム機＋パソコン用ディスプレイという環境に限定することで，アップスキャン・コンバータとしては驚異的な26,800円という低価格を実現したのです。

価格26,800円

■問い合わせ先■

電波新聞社　販売部

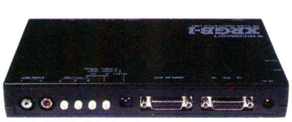
☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

パソコン／ゲーム・ユーザーにうれしい親切設計

さて，この『XRGB-1』を使うと，何ができるのでしょう？　説明書に記されているとおりの使いかただと，スーパーファミコンやプレイステーションの映像，ビデオの出力を高品質で見ることができるだけのように思えます。これだけなら少々画質は落ちますが，ふつうのテレビにつなげば済むことです。

しかし，この『XRGB-1』には，入力端子が複数備わっており，「信号が送られてきている入力端子を自動的に選択し，ディスプレイに送る」という機能がついています（**写真1**）。

具体例をあげてみましょう。XRGB-1の15PIN INにパソコンのRGB出力，21PIN INにプレイステーションのRGB出力，S INにビデオからのS端子出力をそれぞれ接続してみます。



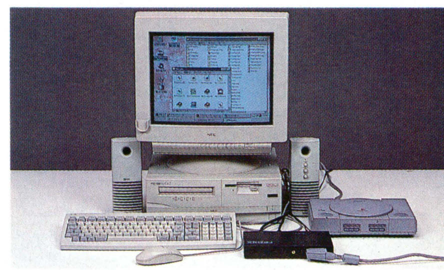
《写真1》XRGB-1の入力端子は，S端子，ビデオ，RGB21ピン，RGB15ピンの四つ。RGB15ピンは電源オフ時のスルー入力だ

普段は，ビデオの電源だけONになっているとします。このときは当然，ディスプレイにはビデオの画面が映しだされます。

プレイステーションで遊びたくなった場合は，プレイステーションの電源を入れるだけで，ゲームの画面に切り替わります。これは，XRGB-1に複数の映像入力があった場合，21ピンマルチ→S端子入力→コンポジットの順に優先順位が与えられているからです。

今度は，ビデオの電源を切るのはめんどうくさい，プレイステーションの電源は切りたくない，でもパソコンが使いたいという状況になったとします。そういうときは，XRGB-1の電源をオフにすれば，15PIN INに入力された信号がディスプレイに出力され，めでたくパソコンが使えるようになります（**写真2**）。再度，ビデオが見たくなったら，XRGB-1の電源を入れればOK。このように，『XRGB-1』は，簡易RGBセレクタの役割も果たすのです（**第1図**）。

この機能を利用すれば，テレビとディスプレイの両方を置く必要がなくなり，部屋の有効利用に結びつきます（**写真3**）。まさに，パソコン・ユーザーの生活環境まで見とおした，真の親切設計といえるでしょう。



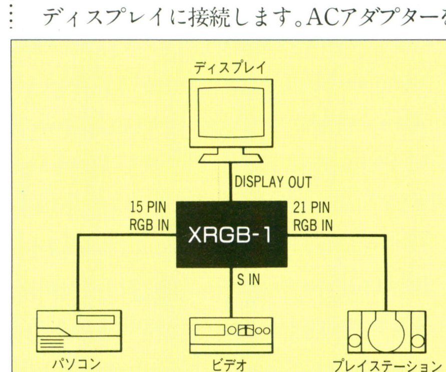
《写真3》簡易セレクタとして使えば，部屋の有効利用に役立つ

XRGB-1の実力をチェック！

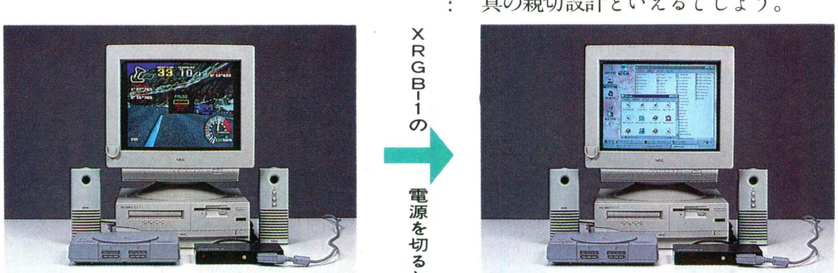
それでは，実際に『XRGB-1』をディスプレイに接続し，動作を確認してみましょう。

パッケージを開けると，接続用のケーブル4本とXRGB-1本体，ACアダプターとトリマ調整用のドライバーが入っています。

まず，ビデオの画面をパソコン用ディスプレイで見てみることにしましょう。ビデオからの出力を，XRGB-1のS INまたはVIDEO INにつなぎ，15PIN OUTからパソコン用のディスプレイに接続します。ACアダプターを



《第1図》XRGB-1は，このようにRGBセレクタのように使うことができる



ゲーム画面　　パソコン画面

《写真2》ゲーム機の電源を切らずにパソコンを使いたいときはXRGB-1の電源を切ればOK



《写真4》ビデオの画面もRGBで出力されるので，より鮮明に映しだされる

つなぎ，電源を入れると，ビデオの画面が映しだされます(写真4)。ディスプレイの種類やビデオの機種によっては，画面上部がくずれてしまうかもしれませんが，これは仕様です。

XRGB-1から出力されたTV画面は，とにかく鮮明。RGBの威力がよくわかります。

ゲーム機にもバッチリ対応!

最近のゲーム機では，AVマルチ出力端子が装備されていて，ユーザーの環境にあわせて別途ケーブルを購入するといった形が主流です。

もちろん，このケーブルの中にRGBケーブルも含まれているのですが，家庭用ゲーム機のRGBといえば，なぜかRGB21ピンばかりなのです。ご存じのとおり，現在のディスプレイのコネクタは，スタンダードな2列15ピンのもの，DOS/Vパソコンなどで使用する3列15ピンのもの，BNCコネクタの三つがほとんどで，「高画質でゲームを楽しみたい」と思っていても，泣く泣くS端子などに頼っていた人も多いのではないでしょうか。

RGB21ピン自体，最近では使われなくなってきているので，一部の高価なマルチメディア対応テレビや，古いテレビ・ディスプレイを使用しない限り，「手軽に高画質を」というのは難しいものでした。

『XRGB-1』のもう一つの特徴として，「水平同期周波数が15kHzのディスプレイでも（68KやTOWNS用のアナログモニターなど）使用可能」というのがあります。本体のディップスイッチ一つで，15kHzでも31kHzでも使えるようになるのです。この機能を使えば，15ピン入力しか持っていないディスプレイでも，めでたくRGBでゲーム機の画面が見れるようになりますね。

ゲーム基板は映るのか?

家庭用ゲーム機の普及とともに，アーケード・ゲームを自宅で楽しむ人も増えました。

アーケード・ゲームの基板も，パソコンなどと同じく，RGBを出力してディスプレイに表示していますが，パソコンとちがってRGBの信号が統一されていないため，基板によっては家庭用のディスプレイではまともに映像が映らないこともありました。

《第1表》XRGB-1で動作確認済みのアーケード・ゲーム基板

メーカー	ゲーム名
アイレム	M72システム(セイントドラゴンなど)，ドラゴンブリード，サンダーブラスター，R-TYPE II，クロスブレイズ
SNK	MVS
カプコン	CPシステム，CPシステム2，サイドアームズ
コナミ	システムGX(極上パロディウスなど)，ゼクセクス(※1)，グラディウス2，エイリアンズ
ジャレコ	メガシステム
セガ	システム16A/B，システム18，システム32，ギャラクシーフォース
セタ	スーパーリアル麻雀PII
サミー	システムSSV
タイトー	F2システム(大小)，ギガンテス
データーイースト	空牙(※2)
東亜プラン	ブイ・ファイヴ(※2)，ゼロウイング
ナムコ	システム86，システム1，システム2，グロブダー，バラデューク，NAシステム
ビデオシステム	パイプドリーム
ライジング	魔法大作戦

●検査協力：(有)テクナート
※1 ディスプレイにより，画面上下欠けあり
※2 ディスプレイにより，画面上部がひずむ

画面サイズやアスペクト比の調整などは，ディスプレイ側で対処できますが，画面が明るすぎたり，特定の色がにじむといった信号レベルの問題はディスプレイ単体では対処できません。『XRGB-1』には，21ピンレベル調整と明るさレベル調整ツマミがついているので，調整しだいではほとんどのゲーム基板が表示可能になるようです（第1表）。

POWER WIDEでも使える!

最近の主流になりつつあるワイドテレビですが，ソニーのPOWER WIDE（※）には，VGA(640×480ドット)を表示するモードを持っています。このモードを31kHzのディスプレイと見立てて，XRGB-1を使用してみると，POWER WIDE側のリモコンが誤動作するなどの不具合が発生するようです。

そこで，XRGB-1の第3次出荷分(2次出荷までは完売なので，今現在販売されているものですね)からは，このPOWER WIDEに対応しています。

それ以前のバージョンのXRGB-1(本体裏面のシリアル・ナンバーが1～2011のもの)を持っている人は，保証書に「POWER WIDE対応希望」と書いて，マイコンソフトか電波新聞社出版販売部まで送ってください。無償で対応してくれます。

※ソニー『POWER WIDE』。32型の「KV-32PW1」(価格330,000円)と，28型の「KV-28PW1」(価格250,000円)がある



カラリオスキャナがあれば、アレもコレも楽しくできるよ。

カラリオソフトでカンタン！

好きな写真やイラストが入った年賀状やカードづくり。超カンタンのヒミツは、充実の「カラリオ・ソフト」。写真と文章の合成はもちろん、色を変えたり、オリジナルアルバムをつくったりと思いのまま。マッハジェットカラリオがあれば、カラーコピーもらくらく。超凄いを超カンタンにするカラリオスキャナ、あなたに新発売！

買ったその日からデキル！

初めての人でも、スキャニング思いのまま。すぐ使えるヒミツは、カラリオスキャナについてる、CD-ROMマニュアル「彩ちゃんのカラフルカラー王国」。スタートした瞬間から楽しくて、気がついたらスキャナの使い方とパソコンアートのテクニックがマスターできている、というエプソン特製のスグレモノです。

Windows® 95 対応

パーソナル カラースキャナ

SCANNER

Colorio

カラリオ

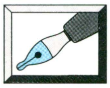
for Windows & Macintosh

Windows対応	Windows/SCSI対応	Macintosh対応
GT-5000WINP	GT-5000WIN	GT-5000ART

標準価格¥59,800 税別



データベースソフト
好きな写真でオリジナルアルバムが作れます。



フォトレタッチソフト
写真の修正や加工が思いのままです。



カラーコピーソフト
スキャナとプリンタがあればカラーコピーが簡単。
※Windows版のみ



CD-ROMマニュアル
カラリオスキャナが簡単に使えます。

Windows® 95 対応について。

Windows 3.1に対応のエプソンプリンタ/スキャナは、すべてWindows 95に対応しています。**［マッハジェット・カラーをご使用の方］**11月以降発売の製品には対応ドライバが標準添付されています。10月以前ご購入の、製品同梱のプリンタドライバはご使用になれませんので、Windows 95対応の最新ドライバを入手してください。**［エスパー・レーザーをご使用の方］**プリンタに同梱のWindows 3.1ドライバでWindows 95上で印刷が可能です。**［インパクト・モノクロインクジェットをご使用の方］**Windows 95に標準添付のプリンタドライバをご使用ください。**［スキャナをご使用の方］**Windows 95フル対応（32ビットアプリケーション対応）のEPSON Scan! 2をご利用下さい。※最新のドライバは、右記のパソコン通信サービスで入手できます。またFDでご希望の方は下記のFAXインフォメーションにて申込方法・料金等をご確認下さい。（マッハ・ジェット・カラーのプリンタドライバ資料番号3026番）。尚、Windows 95 EPSONプリンタドライバテレホンサービス：(0424)99-7333にて音声案内も行っております。

FAXインフォメーション

最新カタログをはじめ、最新ドライバ情報、機種比較、Q&Aなどご購入の際に必要な最新情報がいつでも取り出せます。ファクシミリ（プッシュ回線またはプッシュ音発信可能機種）から電話をおかけになり、音声案内にしたがって操作して下さい。ご希望の資料はメニュー（資料番号00）で資料番号をご確認下さい。 札幌(011)221-7911 東京(0424)99-7100 名古屋(052)972-8021 大阪(06)397-4359 福岡(092)452-3305





MJ-800C

高画質カラープリンタで、創ることがうんと楽しくなる。

エプソンのマッハ技術ならではの高精細画質720dpi。高密度720dpiを実現するマッハヘッド技術。そのハイテクノロジーをコンパクトに凝縮した「マッハジェット・カラリオ」は、まさにニュアンスまで映し出す美しさです。**初めてでも安心、超カンタン。**ハードウェアのセットアップ、プリンタドライバのインストールなど、操作を対話形式でガイドするCD-ROMマニュアル「彩ちゃんのMJカラー応援団」を標準添付。©**フルカラーグラフィックを高速印字。**フォトCDなどフルカラーグラフィックの出力をさらに高速化しました。平均約30%のハイスピード化※1を実現。(MJ-800C)

低ランニングコスト。カラー印刷、A4標準原稿、約18.2円/枚。※2 モノクロ印字、A4標準原稿、約3.2円/枚※3の低ランニングコストを実現。(用紙コスト含まず)**多彩な用紙にあざやか出力。**普通紙、はがきから720dpi高画質を実現するスーパーファイン専用紙など多彩な用紙に対応。**多様なパソコンで使えます。**Windows®/DOS系パソコン用と、Macintosh™用のインターフェイスを標準装備しているので多様なパソコンで使用可能です。(各パソコン対応の接続ケーブルが必要)

●会社名、商品名は各社の商標、登録商標です。WindowsはMicrosoft社の登録商標です。※1:出力スピードは当社比です。※2:A4、各色7.5%で換算 ※3:A4、1500文字/枚で換算

Windows®95 対応

マッハジェット カラープリンタ

MACHJET Colario カラリオ

MJ-800C 標準価格¥79,800 税別

MJ-500C 標準価格¥49,800 税別

インクカートリッジ(カラー・黒)、Windows® 3.1/Macintosh漢字Talk7以降対応プリンタドライバ標準添付。

[パソコン通信サービス] 各種ドライバ類、製品情報をパソコン通信にて提供しております。N!FTY-Serve:EPSON Information Forum(コマンド:GO FEPSONI) 日経MIX:EPSON(コマンド:j epson) PC-VAN:EPSON情報コーナー(コマンド:J EPSON) インターネット:SEIKO EPSON WWWSERVER(http://www.epson.co.jp) **[カタログのご請求]** ハガキによるカタログのご請求は、製品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号および雑誌名(新聞名)を明記して下記へご送付ください。〒182 東京都調布市布田1-29-2ビルディング川口 エプソン販売株式会社カタログ請求(プリンタ)係 **[プリンタ購入ガイド・インフォメーション (0424)99-7111]** 受付時間9:00〜17:30 月〜金曜日(祝日除く) 製品の購入をお考えになっている方の専用窓口です。製品に関する技術的な質問など、お気軽にお電話ください。**[エプソンインフォメーションセンター]** 製品に関するご質問・ご相談に電話でお答えします。札幌(011)222-7931 仙台(022)214-7624 東京(0424)99-7133 名古屋(052)953-9239 大阪(06)399-1115 広島(082)240-0430 福岡(092)452-3942 受付時間 9:00〜17:30 月〜金曜日(祝日除く) ●ショールーム 東京都千代田区外神田3-13-7/大阪府浪速区日本橋5-4-20(水曜定休)

電話のかけまちがいが増えておりますので、番号をよくお確かめの上おかけ下さい。

消耗品のお求めは、お近くのEPSON商品取扱店およびエプソンOAサプライ株式会社(0120)251-528でお買い求めください。

エプソン販売株式会社 〒163-08 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル11階

セイコーエプソン株式会社 〒392 長野県諏訪市大和3-3-5


マルチメディアのNEC
俺ゲー。
PC-FXGA
なあ。ちょっとやってみてくれよ、
俺のゲーム。超大作。ホントだって。

NEC

いつかはCGアニメーター。目指せスーパーゲームクリエイター。
そんな気持ちに、がっちり応えます。
ゲームアクセラレータボード PC-FXGA

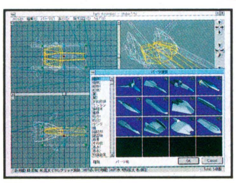
プラモデル感覚でCGを組み、アニメーションさせる。アイデア満載のオリジナルゲームを創る。PC-FXGAをPC-98*に装着、DOGAGENIE1(無料添付)やGMAKERスタータキットと組み合わせることで、「創る」という新しい世界への一歩が始まります。もちろんPC-FXやPC-FXGA用ソフトもプレイ可能。楽しみながら、夢をかたちに。PC-FXGAなら、できます。

＊動作環境等に関しましては、下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください。

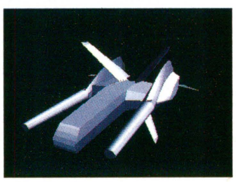


オリジナルCGアニメにチャレンジ!

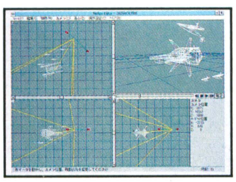
DOGAGENIE1 (PC-FXGAに添付 非売品)



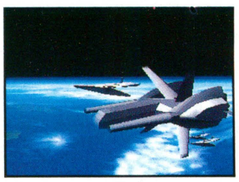
パーツアセンブラ
登録されている300種類のパーツを組み合わせ、上面、側面、正面のウインドウで物体の形を確認しながら制作します。



ポリゴン表示
PC-FXGAの3D表示機能を使って、物体をポリゴンで表示することができます。パッド操作により物体を回転させることもできます。



モーションエディタ
始点と終点の間の軌跡をベジェ曲線で制御、同様にカメラの位置や動きを設定することができます。さらに物体の加速、減速も調整できます。



アニメーション再生
モーションエディタで設定した動きでのアニメーション再生ができます。色調の変更や用意されている背景画像と合成しながらの再生もできます。

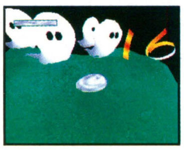
自分だけのゲーム創りにトライ!

GMAKER スタータキット

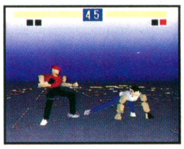
PC-FX、PC-FXGA用ゲームをC言語で開発するためのオーサリングソフトです。
言語ツール、デバッガ、ファイルコンバータ等の基本ツールをパッケージしています。
PC-FXGAオーサリングソフトウェア GMAKERスタータキット
好評発売中 標準価格 19,800円(税別)

近日発売予定
GMAKERスタータキットプラス
ソフトウェアの追加で、PC-FXGAのソフト開発環境をより強化できます。■CDエミュレータ ■ユーティリティ ■ファイルコンバータ ■ライブラリ

ここまで出来る。こんなに遊べる。GMAKERから生まれたポリゴンゲーム。



不思議感覚の新アクションゲーム ん〜にゅ〜
マイキャラを操作しながらアイテムを集めるアクションゲーム。PC-FXGAの世界が体験でき、ゲーム開発の参考にもなります。
PC-FXGA専用ゲームソフト
ん〜にゅ〜 近日発売予定 価格未定
© NEC Home Electronics, Ltd.



仮想空間で3次元バトル 拳舞
3次元空間で繰り広げられる格闘ゲーム。コントロールパッドを2つ接続して、対戦が楽しめます。
PC-FXGA用サンプルゲーム(PC-FXGAに添付。非売品)
拳舞 OUCC(大阪大学コンピュータクラブ)制作

PC-FXGA



3/31まで!!
PC-FXGA
キャンペーンセット(限定品)
「ゲームアクセラレータボードPC-FXGA」
+
「GMAKERスタータキット」
3/31までの限定セットです。どうぞお早めにお買い求めください。

〈PC-9800シリーズ対応〉
ゲームアクセラレータボード PC-FXGA
好評発売中 標準価格 46,000円(税別)

CGアニメーション入門キット DOGAGENIE1(ドーガジニー1/Windows® 対応版)他を含むCD-ROM付き。
◆付属品:PC-FX専用コントロールパッド×1、ACアダプタ×1、VIDEOケーブル×1、AUDIOケーブル×2、CD-ROM(非売品)×2、インストールディスク×1、取扱説明書(保証書付)×1
＊記載の各ソフトウェアは、Windows® 95上での動作を確認しております。(一部動作条件付き) 詳しくは下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください。

●PC-VANでPC-FXGAの情報を提供中! 「PC-FXプラザ」J PCFXGAとご入力ください。 PC-VANに関するお問い合わせ先:NEC PC-VAN事務局 03(3454)6909(代表)
●PC-FXGAはインターネットでも通信販売を行っています。 http://www1.meshnet.or.jp/ntem/home.html 通信販売に関するお問い合わせ先:NEC テクノマーケティング 03(3798)7845(ダイヤルイン)

NECホームエレクトロニクス
パーソナルプロダクト事業部
〒108 東京都港区芝5-33-1(森永プラザビル) TEL.03(3454)5111(大代表)

＊DOGAGENIE1は、株式会社ドーガの商標です。＊Windowsは、米国Microsoft Corporationおよびその他の国における登録商標です。
＊Windows® 95の正式名称は、Microsoft® Windows® 95 Operating Systemです。＊ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使いください。
PC-FXGAに関する技術的なご質問は、NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部PC-FXGAサポートセンターへ。
〈技術的な質問に電話でお答えします〉 受付時間/9:00〜17:00 TEL.03(5232)6222
●電話番号のかけまちがいが増えておりますので、番号をよくお確かめの上、おかけください。

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

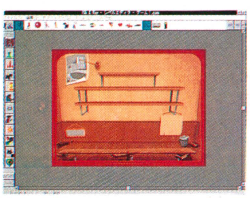
マウスをクリックするだけでゲームを作れるソフトがやっ

プログラミングの知識はまったく不要!! 背景、キャラクター、アクション、サウンド、etc……。
ゲームを構成するすべての要素は、Klik & Playのナビゲートにそって、
豊富に用意されたライブラリからマウスで選択するだけで設定可能。
もちろん、ライブラリには、あなたの作ったオリジナルのキャラクターを登録することもできます。
創造力とアイディアさえあれば、だれでも、本格的なゲームが作れる、まったく新しいソフトの登場です。



マウスをクリック

材料はすべて揃っている。あとは、キミのセンスで編集するだけだ。



まずは、背景
砂漠？森？山脈？海辺？お好きな場所をウィンドウからドラッグ&ドロップ。

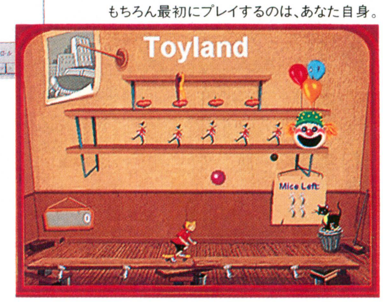


キャラクターを設定
Klik&Playのライブラリには、数百もの個性的なキャラクターが用意されています。



さて、編集だ
映画監督が役者に演技をつけていくように、各キャラクターにアクションをつけていきます。
アクションの種類も豊富です。

Let's Play!
世界にただ1つのオリジナルゲームが完成。
もちろん最初にプレイするのは、あなた自身。



Klik&Play オリジナルゲーム大募集!!

募集期間/1996・1/10〜1996・5/10(当日消印有効)

その1 賞品多数

Klik＆Playで作ったあなたの作品がCD-ROMになる!

製品名：Klik&Play Game Collection (1996年7月10日発売予定)
＊応募された作品の中から優れたゲーム50作品(予定)を収録し、富士通より販売します。
また、Klik&Playオリジナル賞品をさしあげます。
＊参加者全員にKlik&Playグッズをプレゼントします。

富士通賞……………………液晶テレビ
Europress賞……………………ウインドブレーカー
TECH Win賞……………………ダイバーズウォッチ
マイコンBASICマガジン賞……………本革マウスパッド
参加賞……………………富士通タッチおじさんペン(予定)

その2 雑誌掲載

チャンス! あなたの作品が雑誌に載るかもしれない。

＊Klik＆Playは「TECH Win」、「マイコンBASICマガジン」に記事&CD-ROMで連載されます。
期間中、続々寄せられるオリジナルゲームのうち、優秀な作品は記事やCD-ROMで紹介する予定です。
期間/1996年2月号〜5月号

その3 ユーザーサポート

パソコン通信に大集合。

＊Nifty-Serveパレックス・コンテンツステーション(GO SPRX)Klik&Play倶楽部開設中。
データライブラリにオリジナルゲームをみんなでアップしよう。
それがゲームメークテクニックを磨く最短の道だ!! また、Klik&Playに関する最新情報、Q&Aもこちらへどうぞ。

作/品/募/集/要/項

【応募資格】
Klik&Playユーザーなら、どなたでも応募できます。

【応募作品】
ご応募いただく作品は、Klik&Playで作成し、かつ著作権や商標権等の他人の権利を侵害していないオリジナルな作品に限ります。

【応募方法】
1. 作品をフロッピィディスクなどの一般的な媒体に記録し、①住所、②氏名、③年齢、④職業(学校名、学年)、⑤電話番号を明記したものと一緒に事務局へお送りください。
＊応募作品は原則として返却しませんので、バックアップをとってからご応募ください。
2. パソコン通信Nifty-Serveのパレックス・コンテンツステーション「Klik&Playデータライブラリ」にアップロードしてください。

【選考方法】
富士通株式会社、富士通パレックス株式会社の各ゲームソフト開発担当者及び、各雑誌の担当者による厳正なる選考を行います。

【結果発表】
結果の発表は、7月発売のTECH Win、マイコンBASICマガジンの各誌上、Nifty-Serve内のパレックス・コンテンツステーションにて行います。
なお、「Klik&Play Game Collection」につきましては7月10日(予定)、パソコンショップ、書店等にて発売します。

FUJITSU

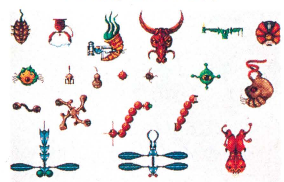
てきた!!



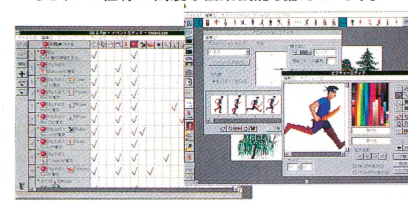
●ゲームの操作は、マウス、キーボード、ジョイスティックに対応。4人まで同時プレイ可能です。
●できあがったゲームは、Klik & Playがなくても遊べます。仲間に自慢のゲームを披露しよう。
●ゲームだけでなく、デモの作成などにも活用できます。
●10数種類のサンプルゲームを添付。これをベースに新しくオリジナルのゲームを作ることもできます。



●ライブラリには千数百種のさまざまなパーツが用意されています。



●きめ細かな設定ができるイベントエディタ、レベルエディタなど、プロ仕様の高度な編集機能も備えています。



Klik & Play

Windows® 95 動作可

クリック&プレイ　©1994 Europress Software Ltd & François Lionet/Yves Lamoureux

Windows® 対応ゲーム作成ソフト

標準価格 8,800円（税別）

発売元 富士通株式会社
販売元・お問い合わせ 富士通パレックス株式会社 TEL.(03)5703-2752（土・日・祝祭日を除く）

＜動作環境＞ Windows® 3.1
ソフトウェア ● Microsoft® Windows® Operating System Version3.1以上
ハードウェア ● CPU：i486（33MHz）以上 ● メモリ：8MB以上 ● モニター：640×480/256色表示以上
● その他/MPC規格に対応したCD-ROMドライブおよびサウンドボード

＜動作環境＞ Windows® 95
ソフトウェア ● Microsoft® Windows®95
ハードウェア ● CPU：i486DX2(66MHz)以上 ● メモリ：16MB以上 ● モニター：800×600/256色表示以上
● その他/MPC規格に対応したCD-ROMドライブおよびサウンドボード

Micrsoft、およびWindowsは米国Microsoft Corporationの米国、およびその他の国における登録商標です。
i486は米国インテル社の商標です。その他、記載の商品名などは一般に各社の商標、または登録商標です。

自宅からコンテンツタイトルを注文できる！ *Let's「GO CNX」*
パソコン通信サービスNIFTY-Serveのオンラインショッピングコーナーに、コンテンツタイトルの専門店「コンテンツ・エクスプレス」がオープンしました。「Klik & Play」は、こちらでもご注文いただけます。NIFTY-Serveのトップメニューから、「GO CNX」でどうぞ。

ユーザー向け会報！ 専用会議室開設！
ユーザーサポートのために、季刊誌「Let's Klik&Play」を発行したり、NIFTY-Serve内に専用会議室「Klik&Play倶楽部」(GO SPRX)を設けており、Klik&Playに関する様々な有益な情報をご提供しております。ご購入後も安心してお使いいただけるよう万全の体制で、皆様をバックアップいたします。

【応募作品について】
収録作品として選ばれた作品は「Klik&Play Game Collection」に収録し、富士通パレックスより販売します。ただし、Klik&Play Game Collectionの販売価格はCD-ROMの制作および流通に必要な経費であり、収録された作品の対価ではないため印税等のお支払いはできませんので、ご了承ください。なお、収録作品以外の応募作品については、作者の了解のもと、パソコン通信Nifty-Serve「Klik&Playデータライブラリ」にアップロードし、より多くの人に楽しんでいただきます。

【応募作品の権利】
応募作品の権利は、各応募者に帰属するものとします。
また、応募者による本収録作品の他のコンテストへの参加や商品化を妨げるものではありません。

応募/お問い合わせ
富士通パレックス株式会社「Klik&Play」事務局
〒144 東京都大田区新蒲田 1-17-25
TEL. 03-5703-2752（土・日・祝祭日を除く）

Q1

FUJITSU

N88-BASICのプログラムソースがWindowsで動くの？

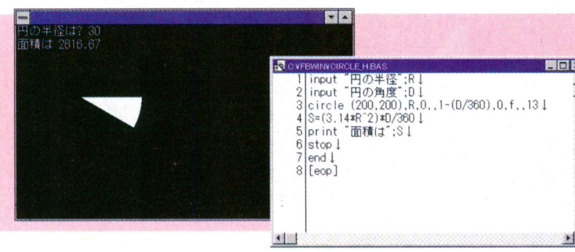
はい,F-BASICなら動きます！

Q2「WindowsのDOS窓で動くということですか？」

いいえ、普通のウィンドウです。DOS時代の画面が一つのウィンドウ内で実行されると考えてください。

Q3「動くのはN88-BASICだけですか？」

その他にも、F-BASIC,QuickBASIC,MS BASIC,BASIC/98などのDOS BASICとのソースとデータの互換があります。ほとんどの命令がそのまま、一部はパラメタの変更やデータコンバータを利用して、DOS時代のノウハウを活かすことができます。



Q4「VisualBasicとは、どう違うのですか？」

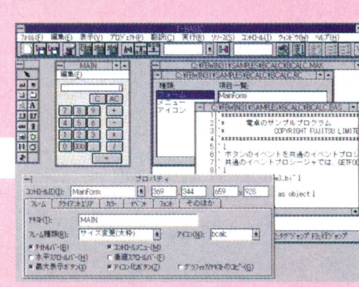
F-BASICは、従来からの逐次処理（手続き）型のプログラミング技法を基本にしています。一方、VisualBasicは、イベント駆動（ドリブン）型のプログラミング技法を採用しています。これまでの資産やノウハウを活用したり、これからプログラミングを学ぼうとする場合にはF-BASICが最適です。

Q5「98で作ったプログラムが、DOS/V機で動くのですか？」

はい、動きます。F-BASICが生成したプログラムは機種に依存しないので、その逆も大丈夫です。Windows95またはWindows3.1のパソコンなら、機種を問いません。また、ランタイムルーチンを結合させることもできるので、F-BASICのインストールされていない環境でも実行できます。

Q6「Windowsらしいプログラムもつくれますか？ビジュアルプログラミングができますか？」

はい、できます。ここが、F-BASICの一番の特長です。従来からの手続き型プログラムに少し手を加えるだけで、ダイアログボックスやスクロールバーなどGUIを利用したり、ボタンが押されるまで待つイベントドリブンプログラムへの拡張が簡単にできるのです。加えて、クリップボードやOLE連携でF-BASICと他アプリケーションの間でデータを利用しあう、サウンド・CD-ROMドライブをF-BASICプログラムから制御するなどの、Windowsの機能を充分に利用するプログラムへの拡張も簡単です。



Q7「一命令ずつ即時実行できるインタプリタ機能は、ありますか？」

F-BASICには、エディタやデバッガを含めた統合開発環境が標準で用意されています。命令毎に実行結果を確認できるデバッガを使えば、従来のインタプリタ型と同様以上の利用が可能。デバッガで動作確認できたソースをコンパイルして実行プログラムを作ります。

PC−98 DOS/V 対応

F-BASIC for Windows



プログラミングもWindowsの時代。でも、MS-DOSのプログラミングで培ってきたプログラム・ソースやデータ、知識はムダにしたくない。Windows上でも使いたい。そんなBASICユーザの願いをかなえてくれるのが「F-BASIC for Windows」。ユーザのプログラミングレベルに合わせて拡張もらくらく。プログラミング初心者にも最適です。音楽／映像やゲームの簡単なプログラミングからプログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で実力を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC 386、N88 BASIC、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータおよびVisualBasic ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows 95（16ビットモードで動作）またはMicrosoft Windows V3.1

標準価格35,000円（税別）

■お問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）
TEL：045-471-0282 FAX：045-475-1958
受付時間／9：00〜12：00、13：00〜17：00　月曜日〜金曜日（祝日をのぞく）

祝 ツクモ インターネット館オープン!!

TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO

お申し込みは今すぐ! 受注専門フリーダイヤル 0120-377-999

インターネット始めたい!ならこのフロア!!

B1 ゲームでネットフロア
ゲーム機を通信端末として利用! いち早く体験&Getするなら!
- ピピン
- プレイステーション
- サターン
- X68K

1F はじめてネットフロア
"はじめてパソコンコーナー"もあり、インターネットもパソコンもこれから!という方にうってつけ。
- オールインワンパソコン
- インターネット入門キット

2F モバイルネットフロア
携帯性に優れたNOTEパソコンでインターネット! 携帯電話の新世界
- NOTEパソコン
- PDA(情報端末、ザウルスなど)
- 携帯電話
- PHS

ユーザー、企業の方ならこのフロア

3F ネットダイビングフロア
- ハイスペックマシン
- ホームページ制作用ハード&ソフト

4F イントラネットフロア
- LANシステム
- ネットワークOS
- サーバー機
- ISDN

5F システムサポートフロア
- テクニカルカウンタ
- マシンのアップグレード
- 修理受付
- プロバイダ契約受付

取扱い商品はほんの一例! 自分なりのインターネット活用法を見つけて楽しもう!!

全館どのフロアからも 世界へアクセス 可能!

オープン記念キャンペーン期間中 アクセス料無料!

〜接続マシンの詳しい利用法はスタッフまで!〜

インターネット館 1F 始めよう!インターネット Win95インストールオ〜ルインワンモデル

インターネット接続ソフト / 英日辞書機能 / 高速モデム

ツクモで大人気のカラーインクジェットプリンタとセットで買えばもっと得!!

NEC 98MATE VALUESTAR PC-9821V13/S5R modelC 15"

★より高速、より美しく!インターネットも安心



機能		
●データ 28.8Kbps モデム	一太郎+ロータス1-2-3	MPEG再生
	Win95対応キーボード	

- CPU Pentium133MHz
- HDD 1.2GB
- RAM 16MB(最大128MB)
- CD-ROM 4倍速内蔵

※写真は17"モデル

限定10台 特価¥298,000

NEC PC-PR101/J110Rとセットした場合、プラス ¥19,800 ケーブルなし

IBM Aptiva560 2144-S20 15"

★アプティバ独自のインターネットシステムでらくらくアクセス!



機能	
●データ 28.8Kbps モデム	ロータス SuperOffice96(CD)
ハンズフリー電話対応	オリジナル消エネシステム

- CPU Pentium120MHz
- HDD 1.6GB
- RAM 16MB(最大128MB)
- CD-ROM 4倍速内蔵

特価¥288,000

EPSON MJ-500Cとセットした場合、プラス ¥29,800 ケーブルサービス

パソコンとゲーム機がもっと仲良くなりました!

※詳しい対応機種は店舗にお問い合わせください!

パソコンでPC-FXのソフトが楽しめる

さらにGMAKERを追加すると、PC-FXGA用のソフト開発ができる

NEC ゲームアクセラレータボード PC-98用 PC-FX GA



特価¥40,800

PC-FXGA専用ソフトウェア開発キット
GMAKERスターターキット 特価¥17,800
(MS-DOS Ver6.2以上必須)
さらに充実した開発環境の為にGMAKERスターターキットプラス4月発売予定(GMAKER必須)

バンダイデジタル PIPPIN atmark 定価¥64,800

トラックボール付ジョイパッド付属 好評予約受付中



- **インターネットに気軽にアクセス!** モデム、インターネット用アクセスソフト付属
- **パワーはMac並!** Power PC603/66MHz、5MBRAM(最大13MB) 4倍速CD-ROMドライブ
- **優れた拡張性!** PCIバス×1、シリアルポート×2(1つはGeoPort対応)、変換ケーブル(別売)を使用することでADBにも対応。別売のFDドライブ、プリンタも接続可能
- **豊富な対応ディスプレイ!** ビデオ端子、Sビデオ端子、VGAモニタ用RGB端子で手持ちのTVに即対応!

根強い人気!! SATURN 各メーカー 大特価販売中



SONY PlayStation SCPH-3000 特価¥26,800



※店頭のみのお取扱となります。

TIM TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC. PCエンジン開発ツール でべろ スターターキット 特価¥4,854

※VX・MS-DOS Ver.3.3C以降,プリンタケーブル、全結線RS-232Cケーブル及びMSX2以降,プリンタケーブル、ジョイスティック延長ケーブルどちらかの組合せと"でべろBOX"¥10,000が必要

★他各種ハード/ソフト ツクモならではの品揃え
大特価にて販売中!!

パソコン総合店 インターネット館B1 ☎03-3253-1899
ゲームマシン専門店 ソフト8号店 ☎03-3251-0099

PIONEER 立体くん TDA-3S 特価¥13,800

3D映像がカンタンに楽しめる!



【東　京】●パソコン本店(各種パソコン・周辺機器)●ツクモインターネット館(インターネット関連全般・アミューズメント)●DOS/Vパソコン本館(DOS/Vパソコン・Mac・下取り)●万世店(総合通信機器)●5号店(ビデオ・ムービー・CS)●ソフト8号店(ゲーム機・ゲーム用ソフト)●買取センター(ゲーム機・ゲーム機用ソフト買取り)●ニューセンター店(パソコン・中古・下取り・買取り)
【名古屋】●名古屋1号店(パソコン全般)●名古屋2号店(パソコン全般・総合通信機器・ビデオ)　【札　幌】●札幌店(パソコン全般・総合通信機器)●DEPOツクモ2番街店(パソコン全般)

ツクモにアクセス

ホームページ　URL http : // www.tsukumo.co.jp/

Nifty Serve　GO　99SHOP

TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO

受付時間(平日)AM10:45～PM7:30
(日・祝) AM10:00～PM7:00

(休) 3月は無休

『FAX24時間お見積り受付』
03-3255-4199

お名前.住所.電話番号.
FAX番号をご記入の上
ご依頼下さい。



ツクモグローバルJCBカード

JCBならではの国内・海外サービスにツクモオリジナルの特典をプラス。ツクモ各店にある入会申込書にてお申し込み下さい。くわしくはグローバル事務局03(3251)9898又は各店へ。
※ジャックス・VISA、セントラル・マスターも取り扱っております。

通信には必須! 高速 28.8Kbps(データ)、14.4Kbps(FAX)　モデム 1Fへどうぞ!

OMRON MA2814
充実の添付ソフト! 納得のプライス
●付属イントロパック: ニフティ, アスキーネット, PC-VAN, ASAHI



特価¥20,500

ソフトウェア ジャパン Tsu-Na-GuモデムV.34E
これぞ通信のオール インワンモデル!
●付属イントロパック: ニフティ他 ★ゲームソフト付!



特価¥21,800

aiwa PV-BF288M2 WW
モデムの老舗!
●付属イントロパック: ニフティ,アスキーネット, PC-VAN



PC98ケーブル / DOS/Vケーブル / Win95対応

特価¥24,800

インターネットの盲点 マシンに翻訳機能がない!!
ツクモで売れてます!!

NOVA　NetSurfer/ej
英日翻訳機能付ブラウザ
3Fへどうぞ!　特価¥22,300

MediaVision　Dr.Surf
各種ブラウザに組み込める翻訳ソフト
3Fへどうぞ!　特価¥9,410

インターネット館 1F 2F 3F　マシンを快適にする周辺機器

とくにツクモのオススメのものばかり! モチロンこの他た～くさんあります!

HDD
I/Oデータ　98I/Fボード付
HDS-1G/98-L　特価¥39,800
PC98 DOS/V
HDS-1G/L (増設用)　特価¥34,500

CD-ROM
4.4倍速トレー式　PC98 DOS/V
メルコ　CDS-44S　特価¥21,800
データ転送速度:676KB

PD
PC98 DOS/V
Panasonic　LF-1000JD
大容量650MB
特価¥74,800

ZIPドライブ
EPSON　PC98 SCSI
EZ-110A　NEW
容量100M FD70枚分
特価¥21,800

MO
Logitec
LMO-450H-98　98ドライバ付　特価¥61,800
PC98 DOS/V
LMO-450H　特価¥59,800

モニタ
PC98 DOS/V
MAG DX15T ……特価¥49,800
NEC(TVチューナー内蔵) PC-TM151　特価¥59,800
SONY CPD-17SF8　特価¥85,800

カラープリンタ
インクジェットプリンタ　A4サイズ
PC98 DOS/V
EPSON MJ-500C …特価¥29,800
Canon BJC-35v …特価¥29,800
NEC PC-PR101/J180 特価¥34,800

メモリ
PC98　パリティジェネレーター付(8Mも16Mも)
EMF-P8M…特価¥31,000
EMF-P16M　特価¥60,500
DOS/V　72ピンSIMM
4MB 70ns パリティなし…　特価¥14,800
8MB 70ns パリティなし…　特価¥25,900

Windowsアクセラレータ
I/Oデータ
98Cバス　GA-DRV2/98　Win 3.1&95　特価¥23,800
DOS/V　GA-DRV2/PCI　Win 3.1&95　プラグ&プレイ　特価¥22,800

ビデオキャプチャー
カノープス
PC98　Power Capture ………特価¥50,800
DOS/V　Power Capture/V ………特価¥49,800

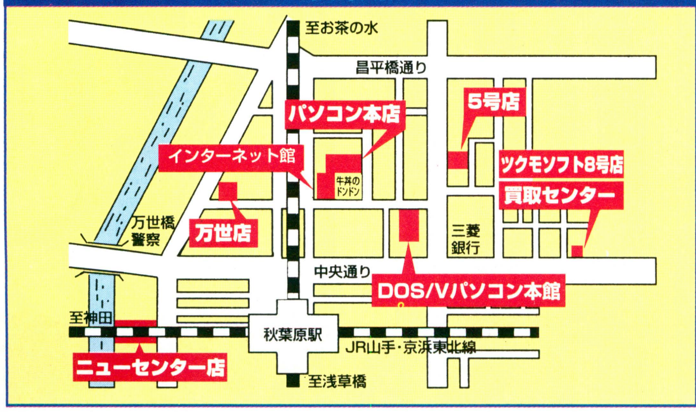
サウンドボード
NEC　PC98
PC-9801-118　プラグ&プレイ ………特価¥18,700
PC-9801-86　マイク付 ………特価¥18,700

MIDI
PC98 DOS/V
ローランド　ソフト・ケーブル・音源など1セット
DTM-55STW　特価¥52,000
SC-55mkII (音源のみ)　特価¥44,000

スキャナ
PC98 A4 DOS/V I/F別　フラットベット据え置き型
EPSON GT5000WINS　特価¥43,500

外付けスピーカ
PC98 DOS/V
SONY SRSPC50 ……特価¥11,400
Panasonic EABMPC70 …特価¥14,400

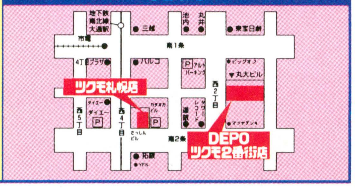
秋葉原



名古屋



札幌



お支払い方法

あなたのご都合に合わせていろいろ選べます。

クレジット払い
月々¥3,000以上の均等払いも頭金なし。夏・冬ボーナス2回払いもOK!

カード払い
¥5,000以上
通信販売での御利用カード
ツクモグローバルカード・セントラル・ジャックス・VISA・マスターカードも可
※御本人様より電話で通信販売部へお申し込み下さい。

各種リース払い
詳しくは各店にご相談下さい。

現金書留払い
〒101
東京都千代田区外神田3-2-13
ツクモ通販センターBASICマガジン係

代金引き換え配達
お申し込みは電話1本でOK!
配達日の指定もできます。

銀行振込払い
事前にTELでお届け先をご連絡下さい。
三和銀行　秋葉原支店
(普)　1009939　ツクモデンキ
※振込手数料はお客様のご負担になります。

商品についての お問い合わせは各店に

秋葉原
(平日) 10:45～19:30 (日祝)10:00～19:00

ツクモパソコン本店 03-3253-5599　金・土は20:00まで (休)3月は無休
ツクモ インターネット館 03-3253-4199　(休)3月は無休
ツクモソフト8号店 03-3251-0099　金・土は20:00まで (休)3月は無休
ツクモ 買取センター 03-3258-9090　(休)3月は無休
ツクモDOS/Vパソコン本館 03-3254-3999　金・土は20:00まで (休)3月は無休
ツクモニューセンター店 03-3251-0987　(休)3月は無休

名古屋
(平日) 10:30～19:30 (土日祝) 10:00～19:30

ツクモ名古屋1号店 052-263-1655　(休)3/16より無休
ツクモ名古屋2号店 052-251-3399　(休)3/16より無休

札幌
(平日) 10:30～19:30 (日祝) 10:15～19:00
ツクモ札幌店 011-241-2299　金・土は20:00まで (休)3月は無休
(平日) 10:00～20:00 (日祝) 10:15～19:00
DEPOツクモ2番街店 011-242-3199　(休)3月は無休

★商品はお電話受け付けより、標準日数3日～1週間でお届け致します。(一部地域を除く)
★表示価格には消費税は含まれておりません。

安いのに親切
TSUKUMO
九十九電機株式会社

マイコンソフト

★手のひらサイズのコンパクトタイプ

XPC-2は、パソコンの映像信号(RGB信号)を
家庭用テレビ(NTSC標準信号)に変換するユニットです。
大型テレビにパソコン画像を表示してのプレゼンテーションや
ビデオデッキに収録してのオリジナルビデオ制作などに
活用できます。



接続ケーブルは、入力用（15ピン2段タイプ、3段タイプ）各1本、出力用（15ピン3段タイプ、Sビデオケーブル、コンポジットケーブル）各1本が、付属されています。

主な機能

■映像信号の変換

本来、専用のディスプレイが必要なパソコンのアナログRGB映像信号を、家庭用のテレビで見られるように変換します。変換された映像信号は、ビデオ端子とSビデオ端子に出力され、ビデオデッキで録画することも可能です。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の表示位置、明るさ、対応モードなどを調整をする際、テレビ上に設定項目内容が表示されますので、誰でも簡単に画面を見ながら設定できます。設定した内容は、内部メモリーに記憶されますので、接続するたびに設定する必要がない便利な設計になっています。

■縦・横方向表示位置調整

各メーカーでのパソコン機種には、それぞれ異なった信号レベルがあり、家庭用テレビの表示位置が異なります。XPC-2では、表示映像を上下・左右に移動させてテレビの表示位置をセンターに調整できます。

■画面比率の変更

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、画面からはみ出てしまいます。XPC-2では、画像を縦方向に縮小して疑似的に全画面を表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコン映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

■スルーアウト機能

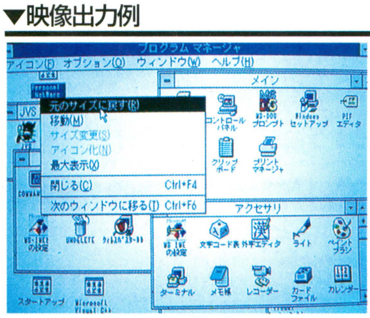
XPC-2は、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用モニタにも表示できます。また、XPC-2本体の電源をOFFにしてもスルーアウトできる設計になっています。

ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XPC-2

好評発売中 標準価格 39,800円(税別)

▼映像出力例





Microsoftは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。
Windowsの正式名称はMicrosoft Windows Operating Systemです。

Ⓒ1995DEMPA/MICOMSOFT/J.UEKI

対応機種

■NEC：PC-980l/PC-9821　■EPSON：PC-286/386/486/586
■IBM：IBM PC/AT,PS/2(DOS/Vパソコン)
■各社：IBM PC/AT互換機，PS/2互換機（DOS/Vパソコン）
■Apple：Macintosh※

●ご注意：ノートパソコンの場合は、外部RGB出力端子が標準装備されている機種または、アダプターなどで後付け装備できる機種が対象になります。

対象画面モード

■640x400ドット水平同期周波数24kHz（PC-9821は、31kHz）
■640x480ドット水平同期周波数31kHz（Macintoshは、35kHz）
■800x600ドット水平同期周波数35kHz～48kHz（DOS/Vパソコンのみ）

各対応機種は、上記画面モードが対象になります。

ウェーブ・アイ
Windows95
新製品が

話題のニューモデル続々登場!!
どこよりも安く!どこよりも安心です!!

お申し込みは今すぐ
通話料無料のフリーダイヤルで **0120-00-9898** 年中無休

NEC 98

プラン401 PC-9821Cb10/TA/B
PC-9821Cb10/TA/B(P100、一体型、16MB、850MBHD、144FAXモデム、各種ソフト) 298,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計330,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス なし

プラン402 PC-9821CX13/S5TA/B
PC-9821CX13/S5TA/B(P133、15″CRT、16MB、850MBHD、144FAXモデム、各種ソフト) 398,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計450,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス なし

プラン403 PC-9821Cr13/TA/B
PC-9821Cr13/TA/B(P133、10.4″TFT、16MB、850MBHD、144FAXモデム、4連装、各種ソフト) 398,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計455,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス29,000円×4回
5,800円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス なし

プラン404 PC-9821V12/S5RA/B
PC-9821V12/S5RA/B(P120、15″CRT、16MB、850MBHD、各種ソフト) 288,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計340,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×18回	ボーナス30,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
7,700円×36回	ボーナス なし

プラン405 PC-9821V13/S5RC/D
PC-9821V13/S5RC/D(P133、15″CRT、16MB、1.2GBHD、288FAXモデム、各種ソフト) 368,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計420,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,400円×48回	ボーナス なし

プラン406 PC-9821V13/S7RC/D
PC-9821V13/S7RC/D(P133、17″CRT、16MB、1.2GBHD、288FAXモデム、各種ソフト) 418,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計500,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

プラン407 PC-9821Xa13/K12
PC-9821Xa13/K12(Pentium133、16MB、1.2GBHD、4倍速CD) 318,000円
PC-KM153R(純正15インチマルチスキャンディスプレイ) 69,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
TVW-PN98(ビデオキャプチャーボード、ビデオ画像取込) 39,800円
GT-5000WINP(カラーイメージスキャナ) 59,800円
GTPCSPIF2(スキャナーインターフェース) 10,000円
28800FAXモデム 24,900円
定価合計595,100円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
8,600円×60回	ボーナス なし

プラン408 PC-9821Xa16/R12
PC-9821Xa16/R12(Pentium166、16MBメモリ、1.2GBHD、4倍速CD) 398,000円
CPD-17SF8(SONY、トリニトロン管17インチマルチスキャンディスプレイ) 99,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
IX-4025(カラーイメージスキャナ) 49,800円
SI-61(スキャナードライバーセット、OCR、フォトレタッチ等) 20,000円
IFN-92S(SCSIインターフェースボード) 13,000円
SCSI接続ケーブル … 4,500円 28800FAXモデム … 24,900円
定価合計692,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×48回	ボーナス23,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス28,000円×10回
9,200円×72回	ボーナス なし

プラン409 PC-9821Xv13/R16
PC-9821Xv13/R16(Pentium133、ミニタワー、16MBメモリ、1.6GBHD、4倍速CD) 338,000円
PC-KM173(純正17インチマルチスキャンディスプレイ) 118,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800FAXモデム 24,900円
定価合計563,700円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス なし

プラン410 PC-9821Xt16/R16
PC-9821Xt16/R16(Pentium166、ミニタワー、32MBメモリ、1.6GBHD、6倍速CD) 690,000円
CPD-17SF8(SONY、トリニトロン管17インチマルチスキャンディスプレイ) 99,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800FAXモデム 24,900円
MS-OfficePro(WIN95) 40,000円
定価合計937,500円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×60回	ボーナス26,000円×10回
6,900円×72回	ボーナス32,000円×12回
10,900円×84回	ボーナス なし

プラン421 98Na9/H8
PC-9821Na9/H8(Pentium90、16MB、810MB、TFT、CD) 620,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計677,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,800円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
8,300円×60回	ボーナス なし

プラン422 98Na12/H10
PC-9821Na12/H10(Pentium120、16MB、810MB、TFT、CD) 690,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計747,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
8,400円×72回	ボーナス なし

プラン423 98Lt2/7A
PC-9821Lt2/7A(DX2/50、8MB、350MB、一太郎、Lotus123) 378,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計435,800円 ➡ 特価 199,800円

9,000円×18回	ボーナス22,000円×3回
4,800円×24回	ボーナス28,000円×4回
6,600円×36回	ボーナス なし

DOS/V

プラン414 ThinkPad 701C
ThinkPad 701C-2030-7TW(DX4/75、10.4″TFT、8MB、720MBHD、144FAXモデム) 498,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計555,800円 ➡ 特価 268,000円

9,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
4,800円×36回	ボーナス24,000円×6回
6,800円×48回	ボーナス なし

各種周辺機器ソフトも取扱っております。お問合わせ下さい。

中古品大特価販売中!

アプティバ

プラン416 APTIVA560
APTIVA560(Pentium120、15インチディスプレイ、28800FAXモデム)
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
7,400円×48回	ボーナス なし

プラン417 APTIVA770
APTIVA770(Pentium133、ミニタワー、15インチディスプレイ、28800FAXモデム)
XJ-500(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,800円×36回	ボーナス17,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン418 APTIVA770
APTIVA770(Pentium133、ミニタワー、15インチディスプレイ、28800FAXモデム)
GT-5000WINP(カラーイメージスキャナ) 59,800円
GTPCSPIF2(スキャナーインターフェース) 10,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
8,200円×60回	ボーナス なし

プラン419 APTIVA775
APTIVA775(Pentium133、ミニタワー、17インチディスプレイ、28800FAXモデム)
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,800円×36回	ボーナス22,000円×6回
5,800円×48回	ボーナス23,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス なし

プラン420 APTIVA785
APTIVA785(Pentium150、ミニタワー、17インチディスプレイ、28800FAXモデム)
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
9,100円×60回	ボーナス なし

DOS/V

プラン411 WOODY FP
CF-32FP(Pentium100) 378,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計410,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
6,800円×48回	ボーナス なし

プラン412 ViVidy Tower
VM-513SX(Pentium133、16MB、1.2GBHD、28800FAXモデム)
PC-KM153R(純正15インチマルチスキャンディスプレイ) 69,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス25,000円×8回
8,400円×60回	ボーナス なし

プラン413 PRESALIO9542
PRESARIO1500(純正15インチマルチスキャンディスプレイ)
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
特価 248,000円

7,800円×24回	ボーナス24,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,300円×48回	ボーナス なし

プラン424 ViVidy Note
VN-575DTX(Pentium75) 458,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計515,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,800円×60回	ボーナス なし

プラン425 DynaBookGT-R590
GR0908TW 498,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計555,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
8,600円×60回	ボーナス なし

アウトレット

FMV41D4S3 DESKPOWER S 特価84,800円	FMV57D4S4B DESKPOWER SX 特価119,800円	FMV47NLSS1 BIBLO 特価118,000円	PC-9821Cb2/M 98Canbe 特価89,800円	FMV47NLTS1 BIBLO 特価147,000円
PC-9821Xa9/C4 特価129,800円	CF-32GP Woody 特価149,800円	PC-9801BX3/U2 特価29,800円	FMV41C2S3 DESKPOWER C 特価84,800円	FMV5DC1 DESKPOWER C 特価138,000円

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・



NEC、FUJITSU等 各社WIndows95対応 新製品ラッシュ！

★代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引き手数料別途）詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

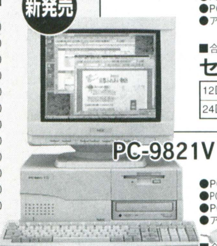
NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途）

PC-9821V12/S5R（A・B）ゲームセット

新発売

- ●PC-9821V12/S5R（A・B） … 定価¥288,000
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86（サウンドボード） 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●同級生2 ……………………… 定価¥ 9,800
- ●妖獣戦記2（CD） …………… 定価¥ 10,800
- ●バーチャコール2（CD） ……… 定価¥ 8,800
- ●香奈子 ……………………… 定価¥ 7,800
- ●バレンタイン・キッス ………… 定価¥ 7,800
- ●悪夢 ………………………… 定価¥ 8,800
- ●マウスパッド ………………… 定価¥ 2,800
- ●FD 50枚 …………………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥396,200
セット特価 ¥295,000

20回	(初)¥10,445	(月)¥10,000×19	(ボ)¥47,000×3
36回	(初)¥12,350	(月)¥ 9,800×35	(ボ) なし

PC-9821V10/C4R（A・B）基本セット

新発売

- ●PC-9821V10/C4R（A・B） ●キーボードカバー
- ●PC-9821CB2-E01（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
- ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥274,200
セット特価 ¥205,000

12回	(初)¥10,023	(月)¥10,000×11	(ボ)¥53,000×2
24回	(初)¥10,106	(月)¥ 9,900×23	(ボ) なし

PC-9821V12/S5R（A・B）基本セット

新発売

- ●PC-9821V12/S5R（A・B） ●キーボードカバー
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
- ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

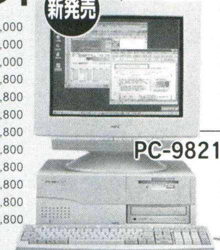
■合計定価¥344,200
セット特価 ¥258,000

18回	(初)¥10,696	(月)¥10,400×17	(ボ)¥36,000×3
30回	(初)¥11,840	(月)¥10,200×29	(ボ) なし

PC-9821V13/S7R（A・B）ゲームセット

新発売

- ●PC-9821V13/S7R（A・B） … 定価¥378,000
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86（サウンドボード） 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●同級生2 ……………………… 定価¥ 9,800
- ●妖獣戦記2（CD） …………… 定価¥ 10,800
- ●バーチャコール2（CD） ……… 定価¥ 8,800
- ●香奈子 ……………………… 定価¥ 7,800
- ●バレンタイン・キッス ………… 定価¥ 7,800
- ●悪夢 ………………………… 定価¥ 8,800
- ●マウスパッド ………………… 定価¥ 2,800
- ●FD 50枚 …………………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥486,200
セット特価 ¥358,000

24回	(初)¥10,717	(月)¥10,100×23	(ボ)¥43,000×4
42回	(初)¥12,559	(月)¥10,500×41	(ボ) なし

PC-9821V7/S7K（A・B）基本セット

限定3set

- ●PC-9821V7/S7K（A・B） ●キーボードカバー
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●SXM-F（FMサウンドボード） ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥323,200
セット特価 ¥198,000

12回	(初)¥10,403	(月)¥10,100×11	(ボ)¥49,000×2
24回	(初)¥10,146	(月)¥ 9,600×23	(ボ) なし

PC-9821V13/S7R（A・B）基本セット

新発売

- ●PC-9821V13/S7R（A・B） ●キーボードカバー
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
- ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥434,200
セット特価 ¥319,800

20回	(初)¥11,432	(月)¥10,900×19	(ボ)¥50,000×3
36回	(初)¥12,541	(月)¥10,600×35	(ボ) なし

PC-9821V12/S7R（A・B）ゲームセット

新発売

- ●PC-9821V12/S7R（A・B） ●バーチャコール2（CD）
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●バレンタイン・キッス
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●妖獣戦記2（CD）
- ●アンプ内蔵スピーカ ●同級生2
- ●マウスパッド ●香奈子
- ●FD 50枚 ●悪夢

■合計定価¥446,200
セット特価 ¥329,800

24回	(初)¥10,476	(月)¥10,100×23	(ボ)¥35,000×4
36回	(初)¥11,570	(月)¥11,000×35	(ボ) なし



PC-9821V12/S7R（A・B）基本セット

新発売

- ●PC-9821V12/S7R（A・B） ●キーボードカバー
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
- ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥394,200
セット特価 ¥293,000

20回	(初)¥10,030	(月)¥10,000×19	(ボ)¥46,000×3
36回	(初)¥12,296	(月)¥ 9,700×35	(ボ) なし

PC-9821V13/S7R（C・D）ゲームセット

新発売

- ●PC-9821V13/S7R（C・D） ●バーチャコール2（CD）
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●バレンタイン・キッス
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●妖獣戦記2（CD）
- ●アンプ内蔵スピーカ ●同級生2
- ●マウスパッド ●香奈子
- ●FD 50枚 ●悪夢

■合計定価¥526,200
セット特価 ¥385,000

24回	(初)¥10,687	(月)¥10,400×23	(ボ)¥49,000×4
48回	(初)¥12,040	(月)¥10,000×47	(ボ) なし



PC-9821V13/S7R（C・D）基本セット

新発売

- ●PC-9821V13/S7R（C・D） ●キーボードカバー
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
- ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥474,200
セット特価 ¥348,000

24回	(初)¥10,141	(月)¥10,100×23	(ボ)¥40,000×4
42回	(初)¥11,433	(月)¥10,200×41	(ボ) なし

PC-9821V13/S5R（A・B）ゲームセット

新発売

- ●PC-9821V13/S5R（A・B） ●バーチャコール2（CD）
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●バレンタイン・キッス
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●妖獣戦記2（CD）
- ●アンプ内蔵スピーカ ●同級生2
- ●マウスパッド ●香奈子
- ●FD 50枚 ●悪夢

■合計定価¥436,200
セット特価 ¥323,000

20回	(初)¥11,313	(月)¥11,000×19	(ボ)¥51,000×3
36回	(初)¥14,016	(月)¥10,700×35	(ボ) なし

PC-9821V13/S5R（A・B）基本セット

新発売

- ●PC-9821V13/S5R（A・B） ●キーボードカバー
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
- ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥384,200
セット特価 ¥285,000

20回	(初)¥11,325	(月)¥10,400×19	(ボ)¥40,000×3
36回	(初)¥ 9,820	(月)¥ 9,500×35	(ボ) なし

PC-9821V13/S5R（C・D）ゲームセット

新発売

- ●PC-9821V13/S5R（C・D） ●バーチャコール2（CD）
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●バレンタイン・キッス
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●妖獣戦記2（CD）
- ●アンプ内蔵スピーカ ●同級生2
- ●マウスパッド ●香奈子
- ●FD 50枚 ●悪夢

■合計定価¥476,200
セット特価 ¥349,800

24回	(初)¥10,442	(月)¥10,400×23	(ボ)¥39,000×4
42回	(初)¥10,751	(月)¥10,300×41	(ボ) なし

PC-9821V13/S5R（C・D）基本セット

新発売

- ●PC-9821V13/S5R（C・D） ●キーボードカバー
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
- ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥424,200
セット特価 ¥312,000

20回	(初)¥10,955	(月)¥10,300×19	(ボ)¥51,000×3
36回	(初)¥13,802	(月)¥10,300×35	(ボ) なし

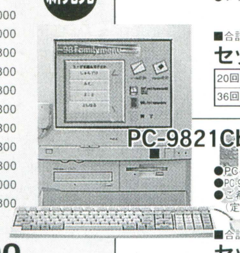
NEC 98MATE X & CanBe

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途）

PC-9821Cb10/T（A・B）ゲームセット

新発売

- ●PC-9821Cb10/T（A・B） …… 定価¥298,000
- ●PC-9821CB2-E01（増設ドライブ） 定価¥ 15,000
- ●同級生2 ……………………… 定価¥ 9,800
- ●妖獣戦記2（CD） …………… 定価¥ 10,800
- ●バーチャコール2（CD） ……… 定価¥ 8,800
- ●香奈子 ……………………… 定価¥ 7,800
- ●バレンタイン・キッス ………… 定価¥ 7,800
- ●悪夢 ………………………… 定価¥ 8,800
- ●マウスパッド ………………… 定価¥ 2,800
- ●クリーナ …………………… 定価¥ 2,000
- ●FD 50枚 …………………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥377,400
セット特価 ¥278,000

18回	(初)¥10,053	(月)¥10,000×17	(ボ)¥46,000×3
30回	(初)¥12,124	(月)¥11,000×29	(ボ) なし

PC-9821Cr13/T（A・B）プリンタセット

新発売

- ●PC-9821Cr13/T（A・B） ●クリーナ
- ●BJC-35V（プリンタ） ●FD10枚
- ●プリンタケーブル

■合計定価¥461,400
セット特価 ¥319,800

20回	(初)¥11,094	(月)¥10,700×19	(ボ)¥51,000×3
36回	(初)¥11,356	(月)¥10,600×35	(ボ) なし

PC-9821Cb10/T（A・B）基本セット

新発売

- ●PC-9821Cb10/T（A・B） ●キーボードカバー
- ●PC-9821CB2-E01（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当） ●クリーナ
- ●FD10枚

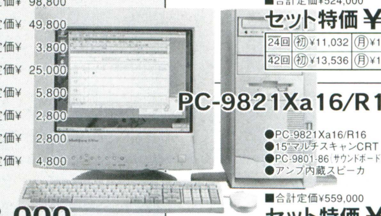
■合計定価¥333,200
セット特価 ¥248,000

18回	(初)¥10,190	(月)¥ 9,700×17	(ボ)¥36,000×3
30回	(初)¥10,524	(月)¥ 9,800×29	(ボ) なし

PC-9821Xv13/R16 プリンタセット

新発売

- ●PC-9821Xv13/R16 ………… 定価¥338,000
- ●17インチマルチスキャンCRT 定価¥ 98,800
- ●MJ-500C（プリンタ） ………… 定価¥ 49,800
- ●プリンタケーブル …………… 定価¥ 3,800
- ●PC-9801-86（サウンドボード） 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●キーボードカバー …………… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド ………………… 定価¥ 2,800
- ●FD 30枚 …………………… 定価¥ 4,800



■合計定価¥531,600
セット特価 ¥358,000

24回	(初)¥10,717	(月)¥10,100×23	(ボ)¥43,000×4
42回	(初)¥12,559	(月)¥10,500×41	(ボ) なし

PC-9821Xa16/R12基本セット

新発売

- ●PC-9821Xa16/R12 ●キーボードカバー
- ●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●クリーナ
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●FD 10枚
- ●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥524,000
セット特価 ¥359,800

24回	(初)¥11,032	(月)¥10,300×23	(ボ)¥42,000×4
42回	(初)¥13,536	(月)¥10,500×41	(ボ) なし

PC-9821Xa16/R16基本セット

新発売

- ●PC-9821Xa16/R16 ●キーボードカバー
- ●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
- ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥559,000
セット特価 ¥383,000

24回	(初)¥10,157	(月)¥10,100×23	(ボ)¥50,000×4
48回	(初)¥13,032	(月)¥ 9,900×47	(ボ) なし

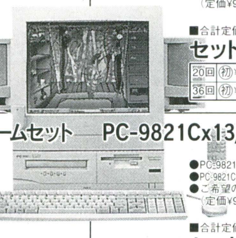
PC-9821Cx13/S5T（A・B）ゲームセット

新発売

- ●PC-9821Cx13/S5T（A・B） ●バーチャコール2（CD）
- ●PC-9821CX2-E01（増設ドライブ） ●バレンタイン・キッス
- ●マウスパッド ●妖獣戦記2（CD）
- ●クリーナ ●同級生2
- ●FD 50枚 ●香奈子
- ●悪夢

■合計定価¥477,400
セット特価 ¥345,000

24回	(初)¥10,155	(月)¥10,000×23	(ボ)¥40,000×4
42回	(初)¥13,092	(月)¥10,100×41	(ボ) なし



PC-9821Cx13/S5T（A・B）基本セット

新発売

- ●PC-9821Cx13/S5T（A・B） ●キーボードカバー
- ●PC-9821CX2-E01（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当） ●クリーナ
- ●FD10枚

■合計定価¥433,200
セット特価 ¥315,000

20回	(初)¥10,569	(月)¥10,500×19	(ボ)¥51,000×3
36回	(初)¥13,855	(月)¥10,400×35	(ボ) なし

PC-9821Cx13/S7M（A・B）ゲームセット

新発売

- ●PC-9821Cx13/S7M（A・B） ●バーチャコール2（CD）
- ●PC-9821CX2-E01（増設ドライブ） ●バレンタイン・キッス
- ●マウスパッド ●妖獣戦記2（CD）
- ●クリーナ ●同級生2
- ●FD 50枚 ●香奈子
- ●悪夢

■合計定価¥557,400
セット特価 ¥399,800

24回	(初)¥11,007	(月)¥10,600×23	(ボ)¥52,000×4
48回	(初)¥11,532	(月)¥10,400×47	(ボ) なし

PC-9821Cx13/S7M（A・B）基本セット

新発売

- ●PC-9821Cx13/S7M（A・B） ●キーボードカバー
- ●PC-9821CX2-E01（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当） ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥513,200
セット特価 ¥369,800

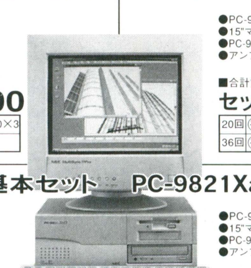
24回	(初)¥10,465	(月)¥10,300×23	(ボ)¥45,000×4
42回	(初)¥13,441	(月)¥10,800×41	(ボ) なし

PC-9821Xa13/K12基本セット

- ●PC-9821Xa13/K12 ●アンプ内蔵スピーカ
- ●15"マルチスキャンCRT ●キーボードカバー
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥444,000
セット特価 ¥299,800

20回	(初)¥10,969	(月)¥10,200×19	(ボ)¥47,000×3
36回	(初)¥13,351	(月)¥ 9,900×35	(ボ) なし



PC-9821Xa13/K16基本セット

- ●PC-9821Xa13/K16 ●キーボードカバー
- ●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
- ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥479,000
セット特価 ¥319,800

20回	(初)¥11,132	(月)¥10,600×19	(ボ)¥52,000×3
36回	(初)¥12,541	(月)¥10,600×35	(ボ) なし

PC-9821Xa12/K8基本セット

- ●PC-9821Xa12/K8 ●アンプ内蔵スピーカ
- ●15"マルチスキャンCRT ●キーボードカバー
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
- ●FD 10枚

■合計定価¥404,000
セット特価 ¥269,800

18回	(初)¥10,705	(月)¥10,300×17	(ボ)¥41,000×3
30回	(初)¥11,195	(月)¥10,700×29	(ボ) なし

PC-9821Xa12/K12基本セット

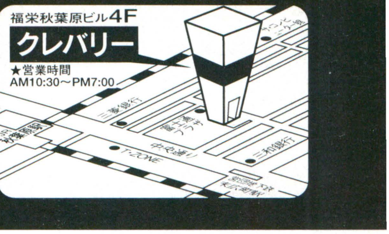
- ●PC-9821Xa12/K12 ●キーボードカバー
- ●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
- ●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
- ●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥439,000
セット特価 ¥289,800

18回	(初)¥10,562	(月)¥10,400×17	(ボ)¥48,000×3
36回	(初)¥12,006	(月)¥ 9,600×35	(ボ) なし

パソコンショップ クレバリー

〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー



お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00〜PM7:00

98FELLOW FMV-TOWNS FMV DESKPOWER & DOS/V他

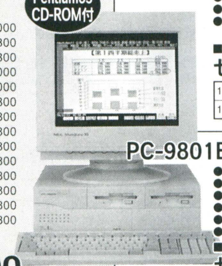
PC-9801BX4/U2-Z ゲームセット

Pentium63 CD-ROM付

- ●PC-9801BX4/U2 …… 定価¥ 98,000
- ●15インチマルチスキャンCRT 定価¥ 69,800
- ●540MBハードディスク …… 定価¥ 29,800
- ●MS-DOS Ver6.2 …… 定価¥ 12,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
- ●同級生2 …… 定価¥ 9,800
- ●妖獣戦記2 …… 定価¥ 9,800
- ●バレンタイン・キッス …… 定価¥ 7,800
- ●香奈子 …… 定価¥ 7,800
- ●悪夢 …… 定価¥ 8,800
- ●魅惑の調書 …… 定価¥ 7,800
- ●マウス …… 定価¥ 4,800
- ●FD 50枚 …… 定価¥ 6,800

■合計定価¥303,800
セット特価 ¥188,000

12回	初¥10,423	月¥10,300×11	ボ¥43,000×2
20回	初¥12,562	月¥10,900×19	ボ なし



PC-9801BX4/U2基本セット

●PC-9801BX4/U2 ●15"マルチスキャンCRT ●MS-DOS Ver6.2 ●SRN-F(サウンドボード) ●キーボードカバー ●マウス ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥224,600
セット特価 ¥128,000

10回	初¥10,758	月¥10,000× 9	ボ¥42,000×1
15回	初¥10,357	月¥ 9,700×14	ボ なし

PC-9801BX4/U2-Zオリジナルセット

●PC-9801BX4/U2 ●15"マルチスキャンCRT ●540MBハードディスク ●MS-DOS Ver6.2 ●SRN-F(サウンドボード) ●キーボードカバー ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当) ●マウスパッド ●マウス ●クリーナ ●FD 10枚

Pentium63 CD-ROM付

■合計定価¥263,800
セット特価 ¥148,000

10回	初¥11,288	月¥10,900× 9	ボ¥55,000×1
18回	初¥ 9,933	月¥ 9,500×17	ボ なし

FMV DESK POWER シリーズ

新発売

①DESK POWER TP 定価¥488,000〜¥538,000
②DESK POWER TE 定価¥318,000
③DESK POWER SP 定価¥318,000〜¥378,000
④DESK POWER SE 定価¥248,000〜¥338,000
⑤DESK POWER CM 定価¥328,000
⑥DESK POWER CE 定価¥228,000〜¥268,000

クレバリー特価



DESK POWER CEプリンタセット

●FMV5DCE1〜3 ●BJC-35V(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB 14.4Kモデム 一体型

■合計定価¥344,000
セット特価 ¥239,800

15回	初¥11,040	月¥10,700×14	ボ¥54,000×2
30回	初¥ 9,595	月¥ 9,500×29	ボ なし

DESK POWER CMプリンタセット

●FMV5DCM1〜3 ●BJC-400J(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

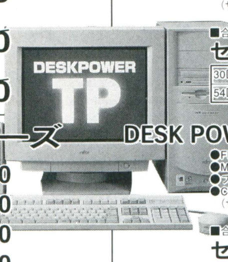
16MB 14.4Kモデム 一体型

■合計定価¥409,000
セット特価 ¥289,800

18回	初¥10,234	月¥10,000×17	ボ¥50,000×3
36回	初¥10,821	月¥ 9,600×35	ボ なし

FMV-TOWNSシリーズ

①TOWNS−Fresh GT 特価 ~~¥288,000~~
②TOWNS−Fresh GS 特価 ~~¥238,000~~
③TOWNS モデルH 特価 ~~¥238,000~~



DESK POWER TPプリンタセット

●FMV5DTP71〜73 ●MJ-800C(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 17inch

■合計定価¥589,000
セット特価 ¥429,800

30回	初¥11,255	月¥10,300×29	ボ¥40,000×5
54回	初¥14,087	月¥10,200×53	ボ なし

DESK POWER SEプリンタセット

●FMV5DSE71〜73 ●MJ-500C(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 17inch

■合計定価¥409,000
セット特価 ¥298,000

18回	初¥10,974	月¥10,600×17	ボ¥50,000×3
36回	初¥11,811	月¥ 9,900×35	ボ なし



DESK POWER SEプリンタセット

●FMV5DSE51〜53 ●MJ-500C(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 15inch

■合計定価¥369,000
セット特価 ¥265,000

18回	初¥10,555	月¥10,200×17	ボ¥40,000×3
30回	初¥11,946	月¥10,500×29	ボ なし

IBM Aptivaシリーズ

①Aptiva 560 特価¥278,000
②Aptiva 770 特価¥298,000
③Aptiva 775 特価¥335,000
④Aptiva 785 特価¥379,800
⑤Aptiva 784 特価¥325,000

DESK POWER TEプリンタセット

●FMV5DTE51〜53 ●MJ-500C(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB モデムなし 15inch

■合計定価¥389,000
セット特価 ¥279,800

18回	初¥10,547	月¥10,300×17	ボ¥45,000×3
30回	初¥11,925	月¥11,100×29	ボ なし

DESK POWER SPプリンタセット

●FMV5DSP71S〜73S ●MJ-800C(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB モデムなし 17inch

■合計定価¥479,000
セット特価 ¥345,000

24回	初¥10,183	月¥ 9,800×23	ボ¥41,000×4
42回	初¥12,482	月¥10,100×41	ボ なし

DESK POWER SPプリンタセット

●FMV5DSP51〜53 ●MJ-800C(プリンタ) ●プリンタ・ケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品) ●FMV入門ビデオ ●マウスパッド ●クリーナ ●FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 15inch

■合計定価¥439,000
セット特価 ¥315,000

20回	初¥11,138	月¥10,500×19	ボ¥51,000×3
36回	初¥10,947	月¥10,500×35	ボ なし

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

各種周辺機器(送料・消費税別途)

＊載っていない商品はお問い合わせください。

ディスプレー

●NEC	PC-KM153R	特価¥38,000
●NEC	PC-KM153R2	クレバリー特価
●NEC	PC-KM173	特価¥59,800
●NEC	PC-KM173R	特価¥79,800
●NEC	PC-KM154	特価¥65,800
●NEC	PC-KM174	特価¥109,800
●NEC	PC-TM151	特価¥58,000
●iiyama	MF-8617E	特価¥65,800
●富士通	DM-1501FG	特価¥34,800
●エレコム	HRM-17G	特価¥52,800
●ソニー	CPD-15SF8	特価¥49,800
●ソニー	CPD-17SF8	特価¥76,800
●三菱	RD-17G II	特価¥94,800
●NANAO	Flex Scan 54T	特価¥108,000

プリンタ

●富士通	XJ-500	特価¥29,800
●エプソン	MJ-500C	特価¥30,800
●エプソン	MJ-800C	特価¥50,800
●エプソン	MJ-910C	特価¥68,800
●キヤノン	BJC-610JW	特価¥50,500
●キヤノン	BJC-400J	特価¥32,500
●キヤノン	BJC-210J	特価¥24,500
●キヤノン	BJC-35V	特価¥29,500
●NEC	PC-PR101/J400	クレバリー特価
●NEC	PC-PR101/J180	特価¥35,800
●NEC	PC-PR101/J110R	特価¥25,800
●NEC	PC-PR830L	特価¥56,800

ハードディスク

●I・O	HDS-540M-L(外付)	特価¥24,500
●I・O	HDS-540M/98-L(I/F付)	特価¥28,980
●I・O	HDS-1G-L(外付)	特価¥34,500
●I・O	HDS-1G/98-L(I/F付)	特価¥39,800
●ICM	RX-540-CIN(外付)	特価¥28,800
●ICM	RX-1000-CIN(外付)	特価¥38,800
●メルコ	NSC-1024NN(外付)	特価¥38,500
●メルコ	DNG-515(BX4)	特価¥24,800
●メルコ	DNC-B831(Xa7〜12)	特価¥28,800
●メルコ	DNC-A515(メイト/フェロー)	特価¥26,800

増設RAM

●エレコム	PM-4B(フェロー/メイト)	特価¥15,300
●エレコム	PM-8B(フェロー/メイト)	特価¥28,000
●エレコム	PM-16B(フェロー/メイト)	特価¥45,000
●エレコム	PM-4A(フェロー/メイト/DOS/V)	特価¥16,800
●エレコム	PM-8A(フェロー/メイト/DOS/V)	特価¥32,800
●エレコム	PM-16A(フェロー/メイト/DOS/V)	特価¥51,500
●I・O	NE-SIM XA-4MX2	特価¥32,200
●I・O	NE-SIM XA-8MX2	特価¥62,800
●I・O	NE-SIM XA-16MX2	特価¥123,500
●I・O	NE-SIM XB-4MX2	特価¥29,300
●I・O	NE-SIM XB-8MX2	特価¥56,200
●I・O	NE-SIM XB-16MX2	特価¥108,800
●I・O	NE-SIM32-H4M(フェロー/メイト)	特価¥15,200
●I・O	NE-SIM32-H8M(フェロー/メイト)	特価¥27,800
●I・O	NE-SIM32-H16M(フェロー/メイト)	特価¥54,800
●I・O	NE-SIM36-H4M(フェロー/メイト)	特価¥16,500
●I・O	NE-SIM36-H8M(フェロー/メイト)	特価¥31,000
●I・O	NE-SIM36-H16M(フェロー/メイト)	特価¥61,800
●I・O	AP34-8M(As2/Ap2)	特価¥39,800
●I・O	BA34-8M(BX/BA/As/Ap)	特価¥37,500
●I・O	Cb34-8M(Cb)	特価¥37,800
●I・O	Cb234-8M(Cb2)	特価¥32,800
●I・O	Cx34-8M(Cx/Ce2/Cs2)	特価¥37,800
●I・O	NP34-8M(Np/Ns/Ne2/Nd)	特価¥34,500
●I・O	Ld34-8M(Na7/Ne3/Nd2/Lt2)	特価¥34,500
●I・O	NB64-8M(Na12/Na9/Nb7)	特価¥34,980
●I・O	NB64-16M(Na12/Na9/Nb7)	特価¥67,800
●I・O	DV-SIM36-4M(DOS/V)	特価¥15,800
●I・O	DV-SIM36-8M(DOS/V)	特価¥29,800
●I・O	DV-SIM36-H16M(DOS/V)	特価¥54,000
●メルコ	VMG-8M(DOS/V)	特価¥25,800
●メルコ	VMG-16M(DOS/V)	特価¥45,900
●メルコ	EMF-P4M	特価¥15,800
●メルコ	EMF-P8M	特価¥28,500
●メルコ	EMF-P16M	特価¥55,000
●メルコ	EMW-P8M	特価¥28,500
●メルコ	EMW-P16M	特価¥55,000
●メルコ	EMF-4M	特価¥16,800
●メルコ	EMF-8M	特価¥31,600
●メルコ	EMF-16M	特価¥61,800
●メルコ	EMW-8M	特価¥31,600
●メルコ	EMW-16M	特価¥61,800

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

CD-ROM、MO & PD

●I・O	CDG-PX44(4.4倍速)	特価¥24,800
●I・O	CDG-PX44/PCSC	特価¥34,800
●I・O	CDG-AB4(4倍速ファイルベイ)	特価¥20,800
●I・O	CDV-AB4(6倍速ファイルベイ)	特価¥21,800
●NEC	PC-CD600(6倍速)	特価¥42,500
●メルコ	CDS-44S(4.4倍速)	特価¥21,990
●メルコ	CDS-6S(6倍速)	特価¥31,990
●メルコ	CDS-4ES(4倍速)	特価¥20,800
●ICM	CD-660S-X(4.4倍速)	特価¥20,800
●ICM	CD-660S-CIN(I/F付)	特価¥25,800
●ICM	CD-910S-X(6倍速)	特価¥32,800
●メルコ	MOS-E230NS(MO)	特価¥47,300
●メルコ	MOS-E230N(I/F付)	特価¥53,800
●メルコ	MOS-E230PN(I/F付)	特価¥58,800
●TEAC	PD-650(PD)	特価¥62,800

外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CB2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CX2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821XE-E02	特価¥13,000
●NEC	PC-9821A2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821B-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CX-E02	特価¥13,000
●R&D	FDD3SZ(3.5"1FDD)	特価¥14,000
●R&D	FDD3WZ(3.5"2FDD)	特価¥21,000
●R&D	FDD5SZ(5"1FDD)	特価¥18,500
●R&D	FDD5WZ(5"2FDD)	特価¥27,800
●R&D	FDD-1MX(FDDインターフェース)	特価¥ 8,800

マルチメディア

●ヤマハ	YST-M5(スピーカ)	特価¥ 7,800
●アイワ	SC-C55(スピーカ)	特価¥ 7,300
●NEC	PC-9821CB2-B05(MPEG)	特価¥24,000
●NEC	PC-9801-117(MPEG)	特価¥30,500
●NEC	PC-9801-118(サウンドボード)	特価¥17,800
●NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥19,800
●NEC	PC-DC401(デジタルカメラ)	特価¥69,800
●カノープス	Power Window T64V	特価¥27,800
●カノープス	Power Window T64V MP	特価¥37,800
●インテル	J BOX PODP 5V83	特価¥29,800
●キュービジョン	Wave Master	特価¥21,800
●メルコ	SXM-F	特価¥ 8,800
●メルコ	SRN-F	特価¥15,000
●メルコ	WSN-V2	特価¥28,000
●I・O	GA-DRV2/98	特価¥22,500
●I・O	GA-DRV4/98	特価¥31,800
●I・O	PCSC-II-L(SCSIカード)	特価¥16,800
●I・O	SC-98 II (SCSI-2 I/F)	特価¥12,800

スキャナ、モデム&ソフト他

●EPSON	GT-5000WIN(スキャナ)	特価¥44,800
●SHARP	JX-250(スキャナ)	特価¥53,800
●NEC	PC-IN700/4CR(スキャナ)	特価¥64,800
●NEC	PC-9801N-J08(モデムカード)	特価¥34,500
●NEC	PC-CM144(モデム)	特価¥15,800
●NEC	PC-CM288(モデム)	特価¥24,500
●NEC	PC-9821CB2-B04(モデム)	特価¥16,800
●富士通	MS288FB2(モデム)	特価¥19,800
●マイクロコム	V.34ES II-W(28.8kbpsモデム)	特価¥19,800
●アイワ	PV-BF288M2WW(モデム)	特価¥25,000
●アイワ	PV-JF288W(モデムカード)	特価¥29,800
●I・O	DFM-288(モデム)	特価¥24,500
●ジャスト	一太郎Ver6.3 for Win(CD)	特価¥29,800
●マイクロソフト	MS-Windows95(FD)	特価¥18,800
●マイクロソフト	MS-Windows95アップグレード(FD)	特価¥12,000
●マイクロソフト	MS-Windows95アップグレード(CD)	特価¥ 9,800
●マイクロソフト	マイクロソフトPLUS	特価¥ 4,800
●マイクロソフト	OFFICE95スタンダード(CD)	特価¥26,800
●マイクロソフト	OFFICE95 Pro(CD)	特価¥33,800
●NEC	ユースフルパック(CD)	特価¥ 2,980
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥15,900
●NEC	PC-FXGAキャンペーンセット	特価¥39,980
●	パソコンデスク(4段)	特価¥12,800
●	パソコンチェアー	特価¥ 9,800

パソコンゲームソフト高価買取り致します!!

PC-98(3.5")&Windowsソフト高価買取

【買取り応募手順】①住所・氏名・年令・印鑑・生年月日・電話番号・ソフト及びご覧の雑誌名を明記の上、郵便小包か宅急便でお送りください。②価格の査定後、買取り金額をご連絡致します。(期間10日前後)③送金手数料として500円を買取り金額から差し引かせて頂きます。

【ご注意】※ソフトは5本以上でお送りください。※箱・説明書・附属品は必ず同封してください。(ない場合は原則として買取りできません)※PC-98(3.5")・Windows用のソフト以外は買取り致しません。(98/5"及びビジネスソフト不可)※買取り価格は、パッケージの状態や相場により変動致しますので予めご了承ください。

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午前・午後・夕方6時すぎ)をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。

《代金引換(着払い)の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●代引手数料が別途加算されます。(詳しい料金はお電話にてお問い合せください)

《クレジット(分割・ボーナス一括)の場合》●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

《保証及び修理サービス》
●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。

《初期不良》
●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》
①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)＊銀行振込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料3000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

P&A秋葉原店オープン

営業時間●AM11:00〜PM7:00(日祭PM6:30)
TEL.03-5294-7053 FAX.03-5294-7054(秋葉原店は来店のみとさせていただきます)

P&Aならではの新品パソコン **5年保証**

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート"》

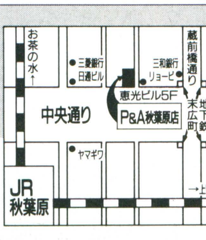
最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証(メーカー1年+P&A4年保証)(※モニター・プリンター1年間保証!! ※一部商品は除きます。)
② 中古パソコンの3ヶ月間保証(※モニター・プリンター3ヶ月間保証!!)
③ 初期不良交換OK!!(※新品商品に限らせていただきます。)(限定品、完了品除く)
④ 配達日の指定OK!!(土曜・日曜・祭日もOK!!)
⑤ 夜間配達もOK!!(※PM6:00〜PM8:00の間 ※一部地域は除きます。)

便利でお得な支払いシステム

① 翌月一括払い手数料無料(ご利用下さい。)
② 業界No.1の低金利!!
③ 月々の支払いは¥1,000より
④ 9ヶ月先からのスキップ払いOK!!
⑤ 84回までの分割、ボーナス併用OK!!
⑥ カレッジクレジット
⑦ ステップアップクレジット
⑧ ボーナスだけで10回払いOK!!
⑨ 現金一括支払いOK!!
⑩ 商品到着払いOK!!(代引き手数料が必要になります。10万円まで900円)

(※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。)



注目!! 夏のボーナス一括払い手数料(金利)無料(4月末/5月末/6月末/7月末のいずれかをご指定下さい。)

NOTE (送料¥1,000)



■NEC
PC-9821Nb7/C8
●Pentium/75MHz・8MB
●10.4インチ TFTカラー
●HDD:810MB(Win95 or 3.1)
●CD-ROM(4倍速)
定価¥448,000
▶P&A特価 ¥278,000



■NEC
PC-9821Na12/H10
●Pentium/120MHz・16MB
●10.4インチ TFTカラー
●HDD:1GB(Win95 or 3.1)
●CD-ROM(4倍速)
定価¥690,000
▶P&A特価 ¥419,800

限定



■NEC
PC-9821Lt2/7A
●486DX2/50MHz, 8MB
●9.5インチ TFTカラー
●HDD:720MB(一太郎6.3他)
定価¥428,000
▶P&A特価 ¥185,000



■NEC
PC-9821Ne3/5
●486DX2/50MHz, 6MB
●10.1インチ TFTカラー
●HDD:540MB(Win3.1)
定価¥298,000
▶P&A特価 ¥189,800

■NEC
●PC-9821Ne3/5 …… 定価¥298,000▶特価¥189,800
●PC-9821Nb7/5 …… 定価¥398,000▶特価¥242,800
●PC-9821Na7/H5 …… 定価¥458,000▶P&A特価Tel下さい!!
●PC-9821Na7/H7 …… 定価¥498,000▶P&A特価Tel下さい!!
●PC-9821Na9/H8 …… 定価¥620,000▶特価¥369,800
●PC-9821Na12/H8 …… 定価¥660,000▶特価¥398,800
●PC-9821Lt2/3A …… 定価¥378,000▶P&A特価Tel下さい!!

NEC(9801/9821)シリーズ (送料¥2,000)

●PC-9801BX4/U2-Z+LCM-15EX …… 大特価 ¥91,800
●PC-9821Xs/U7W+LCM-15EX …… 定価¥397,800▶ 大特価 ¥86,800
●PC-9821Xe10/4-Z+LCM-15EX …… 定価¥187,800▶ 大特価 ¥113,800
●PC-9821V7/S5K-Z+LCM-15EX …… 定価¥247,800▶特価¥138,800
●PC-9821V7/S7K model A …… 定価¥288,000▶特価¥168,000
●PC-9821V10/S5K model A …… 定価¥265,000▶特価¥165,000
NEW ●PC-9821V12/S5R model A/B …… 定価¥288,000▶特価¥202,800
NEW ●PC-9821V13/S5R model A/B …… 定価¥328,000▶特価¥231,000
NEW ●PC-9821V13/S7R model A/B …… 定価¥378,000▶特価¥266,000
●PC-9821Xb10/J8+LCM-15EX …… 定価¥222,800▶特価¥127,000
●PC-9821Xa12/K8+LCM-15EX …… 定価¥327,800▶特価¥217,000
●PC-9821Xa12/K12+LCM-15EX …… 定価¥377,800▶特価¥242,000
●PC-9821Xa13/K12+LCM-15EX …… 定価¥367,800▶特価¥237,000
●PC-9821Xa13/K16+LCM-15EX …… 定価¥417,800▶特価¥267,000
NEW ●PC-9821Xa16/R12+LCM-15EX …… 定価¥447,800▶特価¥308,800
NEW ●PC-9821Xa16/R16+LCM-15EX …… 定価¥497,800▶特価¥344,000
NEW ●PC-9821Xv13/R16+LCM-15EX …… 定価¥387,800▶特価¥267,000
NEW ●PC-9821Xt16/R16+LCM-15EX …… 定価¥739,800▶特価¥514,000
NEW ●PC-9821Cb10/T model A/B …… 定価¥298,000▶特価¥209,800
NEW ●PC-9821CX13/S5T model A/B …… 定価¥398,000▶特価¥279,800
NEW ●PC-9821CX13/S7M model A/B …… 定価¥478,000▶特価¥336,000

FUJITSU FMVシリーズ (送料¥2,000)

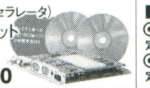
● FMV-DESK POWER・CE (FMV5DCE-1/2/3) …… 定価¥268,000▶P&A特価Tel下さい!!
● FMV-DESK POWER・CM (FMV5DCM-1/2/3) …… 定価¥328,000▶P&A特価Tel下さい!!
● FMV-DESK POWER・SE (FMV5DSE-51/52/53) …… 定価¥298,000▶P&A特価Tel下さい!!
● FMV-DESK POWER・SE (FMV5DSE-71/72/73) …… 定価¥338,000▶P&A特価Tel下さい!!
● FMV-DESK POWER・SP (FMV5DSP-51/52/53) …… 定価¥338,000▶P&A特価Tel下さい!!
● FMV-DESK POWER・SP (FMV5DSP-71/72/73) …… 定価¥378,000▶P&A特価Tel下さい!!
● FMV-DESK POWER・TE (FMV5DTE-51/52/53) …… 定価¥318,000▶P&A特価Tel下さい!!
● FMV-DESK POWER・TP (FMV5DTP-71/72/73) …… 定価¥488,000▶P&A特価Tel下さい!!
● FMV-DESK POWER・TP (FMV5DTP-71M/72M/73M) …… 定価¥538,000▶P&A特価Tel下さい!!

PC-9801/9821・PC-486/586セットのモニターを変更の場合は

〈セットのモニター: LCM-15EX(ロジテック)15"・0.28マルチスキャン …… 定価¥49,800〉

●DX-15N(MAG)(15"・0.28) …… 定価¥ 88,000に変更の場合¥ 6,000
●DX-17NE(MAG)(17"・0.28) …… 定価¥ 88,000に変更の場合¥26,000
●RD-17GⅡ(三菱)(17"・0.25ダイヤモンドトロン) …… 定価¥198,000に変更の場合¥64,000
●PC-KM153R(NEC)(15"・0.28) …… 定価¥ 69,800に変更の場合¥ 6,000
●PC-KM153R2(NEC)(15"・0.28) New …… 定価¥ 69,800に変更の場合¥22,500
●PC-TM151(NEC)(15"・0.28・TV付) …… 定価¥ 79,800に変更の場合¥29,000
●PC-KM154(NEC)(15"・0.28) …… 定価¥ 99,800に変更の場合¥35,000
●PC-KM173(NEC)(17"・0.28)〈限定〉 …… 定価¥118,000に変更の場合¥34,000
●PC-KM173R(NEC)(17"・0.28) …… 定価¥118,000に変更の場合¥57,000
●PC-KM174(NEC)(17"・0.28) …… 定価¥178,000に変更の場合¥82,000
●LCM-17(ロジテック)(17"・0.26) …… 定価¥ 99,800に変更の場合¥33,000
●LS-2815FN(ICM)(15"・0.28) …… 定価¥ 54,800に変更の場合¥ 4,000
●LS-2617FNⅡ(ICM)(17"・0.26) …… 定価¥119,800に変更の場合¥19,800
●MF-8515E(iiyama)(15"・0.28) …… 定価¥ 39,800に変更の場合¥ 9,000
●MF-8615E(iiyama)(15"・0.28) …… 定価¥ 49,800に変更の場合¥17,000
●MF-8617E(iiyama)(17"・0.26) …… 定価¥ 79,800に変更の場合¥38,000
●MF-8617ES(iiyama)(17"・0.26) …… 定価¥ 84,800に変更の場合¥41,000
●MT-8617E(iiyama)(17"・0.25ダイヤトロン) …… 定価¥108,000に変更の場合¥49,000
●MT-8617ES(iiyama)(17"・0.25ダイヤトロン) …… 定価¥113,000に変更の場合¥60,000
●CPD-15SF7(SONY)(15"・0.25トリニトロン)〈限定〉定価¥ 79,800に変更の場合¥16,800
●CPD-15SF8(SONY)(15"・0.25トリニトロン) …… 定価¥ 64,800に変更の場合¥19,000
●CPD-17SF8(SONY)(17"・0.25トリニトロン) …… 定価¥ 99,800に変更の場合¥45,500
●54T(NANAO)(17"・0.25) V50付 …… 定価¥155,000に変更の場合¥86,000

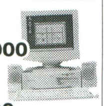
を加算して下さい。



■NEC(PC-98対応ゲーム・アクセラレータ)
⊙PC-FXGAキャンペーンセット
(PC-FXGA+GMAKERスタータ・キット)
定価¥65,800▶特価¥45,000

■FUJITSU(B5ノート)
⊙FMV47NLSS1/S3
定価¥328,000▶特価¥127,000
⊙FMV47NLTS1/S3
定価¥418,000▶特価¥154,000
●8MBメモリ・特価¥36,800
●16MBメモリ 特価¥63,500

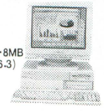
今月の特選品



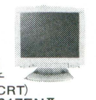
■FUJITSU 限定30台
⊙FMV57D4S4/S6
(Pentium75)
定価278,000
大特価¥138,000
⊙FMV/41D4S3
(DX4-100)
定価238,000
大特価¥99,800



■NEC[VALUE STAR]
(V.7スペシャルセット)
PC-9821V7/S5K-Z
●Pentium/75MHz・8MB
●HDD:850MB(一太郎・ロータス)
●CRT:PC-KM153R付
定価¥267,800
P&A特価¥139,800
※NEC純正メモリ8M追加の場合(計16M)+¥27,000



■NEC
(98MATE・X)
PC-9821Xe10/4-Z
●Pentium ODP/83MHz・8MB
●HDD:420MB(一太郎6.3)
●CD-ROM(4倍速)
※CRTは別売です。
定価¥138,000
P&A特価¥84,800



■ICM
(17マルチスキャンCRT)
⊙LS-2617FNⅡ
●ドットピッチ0.26mm
定価¥119,800
P&A特価¥48,800



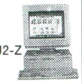
■ロジテック
(15"マルチスキャンCRT)
LCM-15EX
●ドットピッチ:0.28
●ノングレアフラットブラウン管
特価¥49,800
P&A特価¥29,800

限定



■NEC
(98MATE-X)
PC-9821Xs/U7W
●486DX2/66MHz.5.6MB
●HDD:210MB(Win3.1)
●アクセラレータ内蔵
※CRTは別売です。
定価¥348,000
P&A特価¥57,800

限定モデル

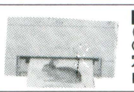


■NEC
PC-9801BX4/U2-Z
●Pentium ODP/63MHz・2MB
●HDD:540MB(Dos6.2)
●CD-ROM(2倍速)
●FDD:3.5"×2
※CRTは別売です。
P&A特価¥62,800

プリンターセット PCケーブル付 (送料¥1,000)



■EPSON 限定
〈A3対応マッハジェット.プリント〉
MJ-1050V2
●トラクタ.ユニット標準装備
定価¥99,800
P&A特価¥41,800



■キャノン
(BJ-DESK COLOR プリンター)
⊙BJC-400J(PCケーブル付)
定価¥59,800
P&A特価¥32,500



■EPSON
(マッハジェトカラープリンタ)
MJ-500C
(PCケーブル付)
定価¥49,800
P&A特価¥29,800



■EPSON
(マッハ・ジェットカラリオ)
⊙MJ-800C
●720dpi
定価¥79,800
P&A特価¥49,800



■NEC
(カラーインクジェット プリンタ)
PC-PR101/J180
●600×300dpi(カラー)
●180字/秒・ASF付
定価¥64,800
P&A特価 ¥38,500

■NEC
●PC-PR101/J110R …… 定価¥ 49,800▶特価¥ 25,500
●PC-PR101/J180 …… 定価¥ 64,800▶特価¥ 38,500
●PC-PR101/J400 NEW …… 定価¥ 89,800▶特価¥ 67,500
●PC-PR201/87LA …… 定価¥248,000▶特価¥158,000
●PC-PR201/65LA …… 定価¥148,000▶特価¥ 97,800
●PC-PR201/65 …… 定価¥115,000▶特価¥ 72,500
●PC-PR201/40 …… 定価¥ 59,800▶特価¥ 38,800
●PC-PR101/T165R …… 定価¥ 94,800▶特価¥ 66,500
●PC-PR201/T180 …… 定価¥145,000▶特価¥ 99,500
●PC-PR1000EW …… 定価¥ 98,000▶特価¥ 64,800
●PC-PR2000FW …… 定価¥268,000▶特価¥178,000

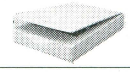
■エプソン
●MJ-800C …… 定価¥ 79,800▶特価¥ 49,800
●MJ-900C …… 定価¥108,000▶特価¥ 68,500
●MJ-1100 NEW …… 定価¥ 79,800▶特価¥ 59,800
●MJ-1050V2 …… 定価¥ 99,800▶特価¥ 58,500
●MJ-3000CU(カラーキット付) …… 定価¥148,000▶特価¥105,800
●MJ-5000C …… 定価¥198,000▶特価¥126,800
●VP-600 …… 定価¥ 74,800▶特価¥ 48,800
●VP-1100 …… 定価¥ 79,800▶特価¥ 46,000
●LP-1000 …… 定価¥ 99,800▶特価¥ 62,500
●VP-1700 …… 定価¥128,000▶特価¥ 94,800
●LP-1700 NEW …… 定価¥108,000▶特価¥ 79,800
●LP-8200 NEW …… 定価¥188,000▶特価¥138,000
●LP-8000SX …… 定価¥198,000▶特価¥123,800

■キヤノン
●BJ-220JCⅡ …… 定価¥ 69,000▶特価¥ 46,800
●BJ-220JSⅡ …… 定価¥ 89,800▶特価¥ 62,800
●BJ-30V …… 定価¥ 39,800▶特価¥ 21,800
●BJC-35V …… 定価¥ 54,800▶特価¥ 29,500
●BJC-210J …… 定価¥ 29,800▶特価¥ 23,800
●BJC-600J …… 定価¥ 79,800▶特価¥ 49,800
●BJC-820J …… 定価¥218,000▶特価¥138,000
●LBP-A405Jr …… 定価¥ 89,800▶特価¥ 64,800
●LBP-450 NEW …… 定価¥198,000▶特価¥138,000
●LBP-B406GⅡ(トナー付) …… 定価¥214,000▶特価¥133,000
●LBP-720 NEW …… 定価¥198,000▶特価¥138,000
●LBP-730 …… 定価¥248,000▶特価¥169,800
●LBP-A309GⅡ …… 定価¥298,000▶特価¥208,000

スキャナ (送料¥1,000)



■EPSON
GT-8500WIN
●1024階調入力/400dpi
定価¥99,800
特価¥72,800



■EPSON NEW
GT-5000WINP/WINS
●A4/300dpi
定価¥59,800
P&A大特価¥42,500

■EPSON
● NEW GT-5000WINP/WINS(300dpi) …… 特価¥42,500
● GT-90000WIN(1024階調/600dpi) …… 特価¥103,800

■NEC
● PC-IN700/4C(400dpi) …… 特価¥79,800
● PC-IN700/6C(600dpi) …… 特価¥148,000

■HP
● ScanJet3C(PC-98版)(600dpi) …… 特価¥99,800

■メルコ
● CBN-S(カラーハンディ) …… 特価¥34,800
● CBN-CS(カラーハンディ) …… 特価¥29,500
● CBN-MS(グレースケールハンディ) …… 特価¥ 9,400

アクセラレータボード、etc. (送料¥1,000)

● Power Window 968.4Mセット (カノーブス・ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥56,800
● Power Window 968 (カノーブス・ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥46,500
● Power Window T 64S (カノーブス・ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥28,700
● Power Window 6410 VA (カノーブス・ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥18,800
● GA-98NBⅡ(I/Oウィンドウアクレラレータ) …… 特価¥18,000
● GA-98NBⅣ(I/Oウィンドウアクレラレータ) …… 特価¥25,300
● GA-DRV2/98(I/O、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥21,800
● GA-DRV4/98(I/O、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥31,000
● GA-DRV2/PCI(I/O、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥21,800
● GA-DRV4/PCI(I/O、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥31,000
● GA-968V2/PCI(I/O、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥29,600
● GA-968V4/PCI(I/O、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥41,300
● GA-KIT-98PCI(I/O, GA-DRS/PCI用接続用KIT) …… 特価¥3,300
● WSN-A2F(メルコ、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥24,800
● WSN-A4F(メルコ、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥29,800
● WGN-V2(メルコ、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥21,800
● WGN-V4(メルコ、ウィンドウアクセラレータ) …… 特価¥39,600
● WAP-2EP(メルコ、SE/SR/FE/FR/FS/MR MS/MU用ウィンドウアクレラレータ) …… 特価¥19,600
● WAP-4EP(メルコ、SE/SR/FE/FR/FS/MR MS/MU用ウィンドウアクレラレータ) …… 特価¥27,500
● WSN-V2M(メルコ、Winアクセラレータ、MPEG、PCM) …… 特価¥37,400
● SRO-F(WSN-V2M用、FM音源チップ) …… 特価¥4,800
● TVW-N98(関西電機TVチューナ) …… 特価¥14,800
● TVW-PN98(関西電機、ビデオキャプチャー) …… 特価¥31,000
● TVW-PTVT(関西電機、TVチューナー) …… 特価¥9,900
● TVW-PMPEG(関西電機、MPEG再生) …… 特価¥15,400
● Win note98(キュービジョン、Note用Winアダプタ) …… 特価¥35,600
● Win Duo(キュービジョン、winアクセラレータ、FM・PCM) …… 特価¥33,600
● MBN-D(メルコ、MPEG&オーバーレイボード) …… 特価¥31,000
● TNO-TV(メルコ、MBN-D用TVチューナボード) …… 特価¥9,400
● TVC-98/V(C・テクニカ、ノート用TVウォッチパック) …… 特価¥60,800
● VCC-98/V(C・テクニカ、PCMCIA用ビデオキャプチャ) …… 特価¥42,000
● スロット-3(C.テクニカ, 3スロット組立式拡張ボックス) 特価¥12,600
● ATC-NF55R(Aテクニカ、連動式マルチタップ) …… 特価¥5,980
● MC-RS98(マイクロコア・高速RS232Cボード) …… 特価¥12,200
● RSB-2000(メディアインテリジェント・高速RS232Cボード) 特価¥13,100
● IND-M288S(メルコ、インターネットスタータキット) …… 特価¥35,000

モデム&FAXモデム (送料¥1,000)

■アイワ
● PV-JF288W(FAX/DATAカードモデム) …… 特価¥29,800
● PV-BF144M2WW(14400bps・ボックス型) …… 特価¥13,500
● PV-AF288(28800bps・ボックス型) …… 特価¥30,200
● PV-BF288M2(28800bps・ボックス型) …… 特価¥23,900

■マイクロコア
● MC144PC(14400bps・FAX/DATAカードモデム) …… 特価¥17,600
● MC14400VX(W)(14400bps・ボックス型) …… 特価¥16,500
● MC288XLⅡ(28800bps・ボックス型) …… 特価¥23,200

■ソフトウェアジャパン
● V. 34 External(28800bps. ボックス型) …… 特価¥23,200
● TSUNAG U.V34 PC Card(FAX/DATAカードモデム) …… 特価¥18,700

■オムロン
● ME1414BⅢ(14400bps・ボックス型) …… 特価¥14,300
● ME2814BⅡ(28800bps・ボックス型) …… 特価¥21,800
● ME1414C2(FAX/DATAカードモデム) …… 特価¥19,800
● ME2814C …… 特価¥31,800
● MA2814B(28800bps・ボックス型) …… 特価¥19,800

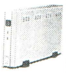
■I・Oデータ
● DFM-288(28800bps・ボックス型) …… 特価¥23,200

■ロジテック
● LPM-FM288(FAX/DATAカードモデム) …… 特価¥28,800

■ニューテック
● NMF288-34E(WWWブラウザソフト付) …… 特価¥22,800

●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。●本広告に掲載の商品には送料及び消費税は含まれておりません。

■ICM
RX-1000-CIN
●SCSI-2/1GB
定価¥49,800
P&A特価**¥38,500**



■メルコ
DSC-1024N
●SCSI-2/1GB
定価¥48,000
P&A特価**¥38,000**



■Logitec
SHD-BA1000U (増設用)
●1GB・11ms/256KB
●SCSIケーブル付
定価¥43,800
P&A特価**¥32,800**



■Logitec
⦿ SHD-BA 1000M
● 11ms/256K
● LHA-203付属
定価¥62,000
P&A特価**¥36,500**



■I/O DATA
HDS-1G/98-L
●SCSI-2/1GB
定価¥49,000
P&A特価**¥38,800**



■I/O DATA
HDS-1G-L (増設用)
●1GB
●SCSケーブル付
定価¥42,000
P&A特価**¥33,500**



ハードディスク (送料¥1,000)

■Logitec
- SHD-B340AU (増設用・SCSIケーブル付)〈限定〉 定価¥39,800▶特価¥18,800

■ICM
- RX-540-CIN 定価¥35,800▶特価¥27,800
- RX-1000-CIN 定価¥49,800▶特価¥38,500
- RX-2000-CIN 定価¥99,800▶特価¥76,800
- Inter-BS420 (BX4内蔵) 定価¥29,800▶特価¥22,200
- Inter-BS540 (BX4内蔵) 定価¥32,800▶特価¥24,500
- Inter-BS1000 (BX4内蔵) 定価¥49,800▶特価¥37,000
- Inter-DR540 (BX3/BA3内蔵) 定価¥49,800▶特価¥27,800
- Inter-DR850 (BX3/BA3内蔵) 定価¥69,800▶特価¥42,600
- Inter-DR1000 (BX3/BA3内蔵) 定価¥89,800▶特価¥54,800
- Pack-NX340 (98Noto内蔵) 定価¥35,800▶特価¥26,800
- Pack-NX500 (98Noto内蔵) 定価¥49,800▶特価¥37,000
- Pack-NX810 (98Noto内蔵) 定価¥79,800▶特価¥59,000
- Pack-EX250 (EPSON PC内蔵) 定価¥29,800▶特価¥23,200
- Pack-EX340 (EPSON PC内蔵) 定価¥35,800▶特価¥27,800
- Pack-EX500 (EPSON PC内蔵) 定価¥77,800▶特価¥38,800

■Logitec
- SHD-BA1000M 定価¥62,000▶特価¥36,500
- NEW SHD-BA540P 定価¥36,800▶特価¥27,500
- NEW SHD-BA1000P 定価¥49,800▶特価¥37,800
- NEW SHD-BA2000P 定価¥99,800▶特価¥77,800
- LHD-NS520 (98Note内蔵) 定価¥48,000▶特価¥31,500
- LHD-NS800 定価¥75,000▶特価¥45,500
- LHD-EN520 (EPSON PC内蔵) 定価¥48,000▶特価¥31,500

■I/O・DATA
- HDS-540M/98-L 定価¥35,500▶特価¥28,500
- HDS-1G/98-L 定価¥49,000▶特価¥38,800
- HDS-2G/98 定価¥102,000▶特価¥79,800
- HSD-1G/98PCI 定価¥56,800▶特価¥44,800
- HDS-2G/98PCI 定価¥109,800▶特価¥86,800
- HDS-1G/PCI 定価¥76,800▶特価¥60,800
- HDS-2G/PCI 定価¥129,800▶特価¥101,500
- HDS-540M-L (増設用) 定価¥29,500▶特価¥23,800
- HDS-1G-L (増設用) 定価¥42,000▶特価¥33,500
- HDN-540M (98Note内蔵) 定価¥41,800▶特価¥33,800
- HDN-810M (98Note内蔵) 定価¥58,800▶特価¥45,800

■R&D
- CARD 520 定価¥69,800▶特価¥34,800

■メルコ
- DSC-526N 定価¥34,800▶特価¥27,800
- DSC-828N 定価¥39,800▶特価¥31,800
- DSC-1024N 定価¥48,000▶特価¥38,500
- DSC-2048N 定価¥99,800▶特価¥79,800
- DSC-526S (増設用) 定価¥28,000▶特価¥22,800
- DSC-828S (増設用) 定価¥33,000▶特価¥26,500
- DSC-1024S (増設用) 定価¥41,000▶特価¥32,800
- DNG-515 (BX4内蔵) 定価¥31,000▶特価¥24,200
- DNG-831 (BX4内蔵) 定価¥34,800▶特価¥27,000
- DNG-1024 (BX4内蔵) 定価¥47,000▶特価¥36,500
- DNG-1240 (BX4内蔵) 定価¥49,800▶特価¥38,700
- DNF-515J (BX3内蔵) 定価¥34,800▶特価¥24,000
- DNC-A515 (FEL/MAT内蔵) 定価¥34,000▶特価¥26,500
- DNC-B831 (BX3内蔵) 定価¥37,000▶特価¥28,800
- DNC-B1240 (BX3内蔵) 定価¥52,000▶特価¥40,500
- DNN-497S (98Note内蔵) 定価¥39,800▶特価¥31,800
- DNN-790S (98Note内蔵) 定価¥59,800▶特価¥47,800
- DNN-1187S (98Note内蔵) 定価¥89,800▶特価¥70,800
- DEN-245J (EPSON PC内蔵) 定価¥29,800▶特価¥23,300
- DEN-331J (EPSON PC内蔵) 定価¥34,800▶特価¥27,000
- DEN-497J (EPSON PC内蔵) 定価¥49,800▶特価¥38,800

MO (送料¥1,000)

■Logitec
- LMO-400 (230M) 定価¥83,000▶特価¥46,500
- LMO-400-98 (230M) 定価¥87,000▶特価¥49,500
- LMO-450 (230M) 定価¥95,000▶特価¥55,500
- LMO-450H-98 (230M) 定価¥99,000▶特価¥65,000
- LMO-400E 定価¥64,200▶特価¥48,200
- LMO-400E-98 定価¥67,000▶特価¥49,800
- LMO-480H 定価¥89,000▶特価¥60,800

■メルコ
- MOS-E230NS (128/230M) 定価¥59,800▶特価¥47,800

■ICM
- PMO-230LX 定価¥64,800▶特価¥48,200
- PMO-230L-CIN (I/F付) 定価¥72,800▶特価¥54,200
- PDR-650N (PD/CD-ROM) 定価¥118,000▶特価¥72,000
- PDR-650NB (PD/CD-ROM I/F付) 定価¥128,000▶特価¥78,000

CD-ROM (送料¥1,000)

■Logitec
- SCD-440 (4.4倍速) 定価¥25,800▶特価¥20,000
- LCD-601 (6倍速) 定価¥39,800▶特価¥31,800
- LCD-600AK (F・ベイ用・6倍速) 定価¥34,800▶特価¥27,500

■メルコ
- CDS-4ES (4倍速) 定価¥24,800▶特価¥19,800
- CDS-4EN (4倍速、I/F付) 定価¥33,000▶特価¥26,400
- CDI-4FB (F・ベイ用、4倍速) 定価¥19,800▶特価¥15,800
- CDI-6FB (F・ベイ用、6倍速) 定価¥39,800▶特価¥31,800

■I/O・DATA
- CDG-PX44 (4.4倍速) 定価¥29,800▶特価¥22,300
- CDG-PX44PCSC (4.4倍速、PCSCⅡ付) 定価¥42,800▶特価¥33,500
- CDV-AB6 (F・ベイ用・6倍速) 定価¥25,800▶特価¥20,800

■ICM
- CD-660S-X (4.4倍速) 定価¥24,800▶特価¥19,800
- CD-660S-CIN (4.4倍速・I/F付) 定価¥30,800▶特価¥24,800
- CD-910S-X (6倍速) 定価¥39,800▶特価¥31,800
- CD-660S-JRX (PCMCIAカード付) 定価¥43,800▶特価¥35,000

RAMディスク (下記以外の機種はTELください。) (送料¥700)

■メルコ
- EAC-4M (Ap2/As2) 特価¥23,400
- EAX-8M (Ap2/As2) 特価¥40,400
- EMF-4M (As3、Ap3 他 SIMM 増設用) 特価¥16,500
- EMF-8M (As3、Ap3 他 SIMM 増設用) 特価¥32,000
- EMF-16M (As3、Ap3 他 SIMM 増設用) 特価¥63,300
- EMF-P4M (NEC、EPSON SIMM 増設用) 特価¥15,500
- EMF-P8M (NEC、EPSON SIMM 増設用) 特価¥28,900
- EMF-P16M (NEC、EPSON SIMM 増設用) 特価¥56,300
- EMW-P8M (NEC、EPSON Pentiumマシン用) 特価¥28,900
- EMW-P16M (NEC、EPSON Pentiumマシン用) 特価¥56,300
- EXB-4M (BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xp、Xn、Be、Bs) 特価¥17,200
- EXB-8M (BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xp、Xn、Be、Bs) 特価¥31,100
- EXB-16M (BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xp、Xn、Be、Bs) 特価¥58,500
- EAB-4000Y (Ap、As、Ae、BA、BX) 特価¥21,700
- EAB-12MY (Ap、As、Ae、BA、BX) 特価¥56,000
- ECB-0M (Cb) 特価¥3,500
- ECB-8MJ (Cb) 特価¥33,400
- ESE-4MJ (CX、Ce2、CS2) 特価¥19,300
- ESE-8MJ (CX、Ce2、CS2) 特価¥33,500
- ESE-16MJ (CX、Ce2、CS2) 特価¥62,000
- EC2-4M (Cb2) 特価¥19,300
- EC2-8M (Cb2) 特価¥33,500
- ECF-0M (Cf) 特価¥3,500
- ECF-8M (Cf) 特価¥38,800
- ENL-4M (Ld、Lt、Lt2、Na7、NL/A、Ne3) 特価¥19,300
- ENL-8M (Ld、Lt、Lt2、Na7、NL/A、Ne3) 特価¥35,800
- ECE-4000Y (Ca) 特価¥21,700
- EDA-4000Y (DA) 特価¥23,800
- EDS-4000S (DS) 特価¥23,100
- EDX-4000S (DX) 特価¥28,000
- EFA-4000Y (FA) 特価¥21,700
- EMJ-4000S 特価¥27,000
- EMJ-8000S 特価¥42,600
- ENP-4M (Np、Ns、Ne、Nd) 特価¥18,800
- ENP-8M (Np、Ns、Ne、Nd) 特価¥35,300
- ENP-16M (Np、Ns、Ne、Nd) 特価¥68,400
- ENB-8M (Na12、Na9、Na7) 特価¥35,200
- ENB-16M (Na12、Na9、Na7) 特価¥68,800
- ENR-8000T 特価¥37,300
- ERE-4M (386/486) 特価¥23,700
- ERF-4M (SE、SR、FE、FS、FR、MR、MS、MU) 特価¥23,700
- ERF-8M (SE、SR、FE、FS、FR、MR、MS、MU) 特価¥38,800
- RCD-4000S (NOTE) 特価¥20,200
- XMC-2000T 特価¥10,200
- XRD-2M (EPSON PC) 特価¥10,200
- XRD-4M (EPSON PC) 特価¥17,400
- XRH-8000 (HG/HX) 特価¥32,500
- XRE-4000S (AR/AS/AU) 特価¥21,800
- XRF-4M (AU、AV、AT) 特価¥17,100
- XRF-8M (AU、AV、AT) 特価¥33,400
- XRF-16M (AU、AV、AT) 特価¥65,900

■I/Oデータ
- AP34-4M (Ap、As2) 特価¥23,400
- NE-SIM36-H4M (Ap、Ap3 他 SIMM 増設用) 特価¥15,800
- NE-SIM36-H8M (Ap、Ap3 他 SIMM 増設用) 特価¥31,000
- NE-SIM36-H16M (Ap、Ap3 他 SIMM 増設用) 特価¥62,600
- NE-SIM32-H4M (BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xf、Xn、Be、Bs) 特価¥14,500
- NE-SIM32-H8M (BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xf、Xn、Be、Bs) 特価¥27,700
- NE-SIM32-H16M (BX2、BS2、BA2、Xe、Xs、Xf、Xn、Be、Bs) 特価¥55,400
- NE-SIMXA-4MX2 (Xt、Xa、An) 特価¥32,200
- NE-SIMXA-8MX2 (Xt、Xa、An) 特価¥63,700
- NE-SIMXB-4MX2 (CX2、Xa12、Xa7e) 特価¥29,200
- NE-SIMXB-8MX2 (CX2、Xa12、Xa7e) 特価¥56,900
- NE-SIMXB-16MX2 (CX2、Xa12、Xa7e) 特価¥110,800
- BA34-4M (Ap、As、Ae、BA、BX) 特価¥21,800
- BA34-8M (Ap、As、Ae、BA、BX) 特価¥38,100
- BA34-12M (Ap、As、Ae、BA、BX) 特価¥56,000
- Cb34-4M (Cb) 特価¥20,200
- Cb34-16M (Cb) 特価¥61,900
- CX34-4M (CX、Ce2、CS2) 特価¥19,000
- CX34-16M (CX、Ce2、CS2) 特価¥61,900
- Cf34-8M (Cf) 特価¥33,300
- Cf34-16M (Cf) 特価¥61,900
- Cb234-4M (Cb2) 特価¥18,700
- Cb234-8M (Cb2) 特価¥32,700
- Cb234-16M (Cb2) 特価¥61,500
- Ld34-16M (Ld、NL/A) 特価¥68,500
- EP-RB02-4M (SE、SR、FE、FR、FS、MR、MS、MU、RS) 特価¥23,200
- EP-RB02-8M (SE、SR、FE、FR、FS、MR、MS、MU、RS) 特価¥38,800
- EP-RB02-16M (SE、SR、FE、FR、FS、MR、MS、MU、RS) 特価¥74,700
- EP-SIM327-4M (RA、RV) 特価¥15,700
- EP-SIM327-8M (RA、RV) 特価¥29,900
- EP-SIM327-16M (RA、RV) 特価¥59,800
- EP-SIM-2MY (286/386) 特価¥10,200
- EP-SIM-4MY (286/386) 特価¥17,200
- EP-SIM32-8M (HX/HG) 特価¥32,000
- EP-SIMn-4M (AR/AS/AU) 特価¥22,300
- EP-SIMAU-4M (AU、AV、AT) 特価¥17,700
- EP-SIMAU-8M (AU、AV、AT) 特価¥33,200
- EP-SIMAU-16 (AU、AV、AT) 特価¥66,300
- Np34-4M (Np、Ns、NE2、Nd) 特価¥18,700
- Np34-8M (Np、Ns、NE2、Nd) 特価¥35,000
- Np34-16M (Np、Ns、NE2、Nd) 特価¥70,000
- Nb34-8M (Na12、Na9、Na7) 特価¥35,200
- Nb34-16M (Na12、Na9、Na7) 特価¥68,800
- NR34X-4M (NS/R) 特価¥20,000
- PC34R-8M 特価¥41,600
- PIO-DA134-4MS (DA) 特価¥19,900
- PIO-DA134-8MS (DA) 特価¥36,800
- PIO-DA134-12 (DA) 特価¥53,800
- PIO-DS134-4MS (DS) 特価¥20,000
- PIO-DX134S-4MT 特価¥26,000
- PIO-RX34-3MS (RX) 特価¥18,200
- PIO-SIM61-2MS 特価¥10,000

■セカンドキャッシュ
- NE-AP3-128K (AS3、AP3) 特価¥15,800
- NE-AP128K (AP2、AS2) 特価¥17,300
- NE-XA256K (Xa、Xa7e、CX2) 特価¥13,600
- NE-XA512K (Xt13、Xa12、Xa10、Xa9、Xa7、CX2) 特価¥28,000

外付FDD (送料¥1,000)

■Needs
- NFD-135V (3モード・3.5″×1) 特価¥12,800
- NFD-235V (3モード・3.5″×2) 特価¥20,800
- NFD-150 (5″×1・ソフト切換) 特価¥17,800
- NFD-250 (5″×2・ソフト切換) 特価¥29,800
- NFD-IM (FEL用 I/F) 特価¥6,800

■R&D
- FDD-3SZ (3モード・3.5″×1) 特価¥12,300
- FDD-3WZ (3モード・3.5″×2) 特価¥19,600
- FDD-5SZ (5″×1、ソフト切換) 特価¥16,800
- FDD-5WZ (5″×2、ソフト切換) 特価¥26,300
- FLB-3X (新Xaシリーズ/Xe10用増設FDD) 特価¥9,800
- BAY-511 (BX4対応、ファイルベイ用5″×1) 特価¥15,800
- FDD-IMX (FEL、MAT、マルチ、CX2用 I/F) 特価¥7,500

■アルファデータ
- AD-F51SR (5″×1、ソフト切換) 特価¥18,800
- AD-F51WR (5″×2、ソフト切換) 特価¥28,800
- AD-F50FA (FA/FS/FX内蔵自動) 特価¥21,500
- AD-F51FB (ファイルベイ用、5″×1) 特価¥17,000
- AD-F35TF (3モード・Mateスロット用) 特価¥16,800
- AD-F35DB (MATE-B/Xシリーズ増設用) 特価¥9,800
- AD-F35SR (3モード、3.5″×1) 特価¥13,800
- AD-F35WR (3モード、3.5″×2) 特価¥21,800
- AD-F1MT (FEL・MAT・マルチ用FDD I/F) 特価¥7,500

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間：AM10：00〜PM7：00 (日・祭) AM10：00〜PM6：00
☎03-3651-0148(代)
●定休日/毎週水曜日 FAX.03-3651-0141

●お近くの方はお立ち寄り下さい。専門係員が説明いたします。

全国通販

★頭金なし！
★即日配送

24時間プッシュホン価格情報 ☎03-3655-0821

ODP&コプロ (送料¥700)

■メルコ
- EUA-TOM (AP、AS、AE) 特価¥23,200
- EUB-HOM (BA、BX) 特価¥31,100
- EUB-QOM (BA、BX) 特価¥15,500
- EUD-HOM (DA、RA) 特価¥31,100
- EUD-QOM (DA、RA) 特価¥15,500
- EUF-HOM (FA) 特価¥23,300
- HNE-33T (Ne) 特価¥15,500
- HNS-33TJ (Ns/A) 特価¥15,500
- HNR-16TS (Ns/R、NX/C) 特価¥11,600
- HRDPC 12T (DX、RX、EX) 特価¥9,800
- HAS-33TP (AS、AP、AP2、AS2、BP、他) 特価¥21,100

■アイオデータ
- PK-Cx486SRX2 (FS/FX/DS/RS/ES/S1、S2) 特価¥24,800
- PK-X486S50-L (RX/DX/UX/EX/VX) 特価¥19,300
- PK-A486Cx80-A (DA、RA) 特価¥17,300
- PX-586X3 (BX3、BX4、BS2、BA、BA3、BS、BP、AS、AS3他) 特価¥21,000
- PX-586X4 (BX3、BX4、BS2、BA、BA3、BS、BP、AS、AS3他) 特価¥24,000

■コンピュータ・テクニカ
- ODP-100-AV-C (486NAU、NAV) 特価¥29,400
- ODP-100-Nd (Nd、Ne2、12、ファンユニット付) 特価¥55,200
- ODP-DX4-Nd-C (Nd、Ne2) 特価¥21,600
- ODP-DX4-NA-S (NA、NA/C) 特価¥56,600

■アセットコア
- VIPER Power MULTi VM-4 (CS2) 特価¥54,300
- VIPER Power MULTi Ce4 (Ce2) 特価¥54,300
- VIPER Power MULTi586-CX (CX) 特価¥37,800
- VIPER Power MULTi PNT-25 (BX2、Ae) 特価¥40,300
- VIPER Power MULTi PNT-33 (As、Ap) 特価¥42,400
- VIPER MAX Drive Su V100 (NAV、NAU) 特価¥54,300
- VIPER MAX Drive Su V 75 (NAS) 特価¥50,400

■インテル
- JBOX-DX4 ODP75 特価¥15,800
- JBOX-DX2 ODP100 特価¥20,500
- JBOX-P ODP5V63 特価¥26,600
- JBOX-P ODP5V83-S/-K 特価¥29,800

SCSIインターフェイス (送料¥700)

- LHA-301 (ロジテック、デスクトップ用) 特価¥10,800
- RSB200S (メディアインラリジェント、高速RS232C付) 特価¥23,300
- SC-98/PCI (I/Oデータ、PCIバス用) 特価¥17,100
- PCSCⅡ-L (I/Oデータ、PCMCIAスロット用) 特価¥15,400
- SC-98Ⅱ (I/Oデータ、セカンドバス用) 特価¥10,800
- IFN92S (メルコ、デスクトップ用) 特価¥10,400
- IFC-SC (メルコ、PCMCIAスロット用) 特価¥15,800
- Ready SCSI98 (デスクトップ用、ケーブル付) 特価¥20,500
- PCI SCSI MASTER98 (PCIバス用、ケーブル付) 特価¥29,800

サウンドボード&アンプ付スピーカーユニット (送料¥700)

① MC6600ハッピーセット (10セットのみ)
- MC-6600
- PSNEC-25 PIN (RS232Cケーブル)
- MSP-2G (スピーカー)

合計 (定価) ¥62,100▶特価**¥29,800**

② MC6600ハッピーセット2 (10セットのみ)
- MC-6600
- HW98 MIDIⅡ (I/F)
- MDN 8PIN
- MSP-2G

合計 (定価) ¥77,400▶特価**¥39,800**

〈FM音源ボード〉
- PC-9801-86 (NEC) 定価¥25,000▶特価¥20,000
- PC-9801-118 (NEC) 定価¥22,000▶特価¥17,600
- GAME ORCHESTRA JOY2 定価¥16,800▶特価¥12,100
- MIDI ORCHESTRA MIDI-3 (FM、MIDI I/F) 特価¥21,000
- PFC-98 (C・テクニカ、FM・PCM音源カード) 特価¥27,100
- WAVE MASTER (FM、PCM、SCSIⅡ I/F) 定価¥26,800▶特価¥22,300
- LPM-Su98 (ロジテック、FM・PCM音源カード) 特価¥22,800
- WMCard (FM、PCM、SCSI2 I/Fカード) 特価¥32,800
- Card 86 (FM、PCM、"9801-86互換"カード) 特価¥24,800
- Second Bus 86 (I/Oセカンドバス用、FM、PCM、MIDI音源) 特価¥23,300

〈MIDI関係〉
- HW-98MIDIⅡ (MIDI I/F) 特価¥10,300
- MC55PCM (GM/GS対応音源搭載MIDI I/F) 特価¥28,600
- MC77PCM (GM/GS対応音源搭載MIDI I/F) 特価¥41,000
- MC6600 (GM/GS対応音源モジュール) 特価¥35,800
- ミュージ郎8800 (ローランド) 特価¥73,500
- ミュージ郎8800Pro (ローランド) 特価¥96,300
- SC-55MKⅡ (ローランド) 特価¥44,600
- SC-88 (ローランド) 特価¥73,500
- SCP-55 (ローランド、PCMCIAカード、MIDI) 特価¥39,800
- CBX-50W (ヤマハ) 特価¥49,000
- MIDI MASTER (MIDI音源モジュール、W・MASTER用) 特価¥10,800

〈アンプ付スピーカーユニット〉
- MS-3000 (5W×2) 定価¥16,800▶特価¥11,500
- YST-M5 (ヤマハ、3W×2) 定価¥8,000▶特価¥6,400
- YST-MSW10 (25W、スーパーウーハーシステム) 特価¥11,000
- MSP-52 (関西電機、5W×2) 定価¥8,900▶特価¥5,980
- ATC-SP33 (Aテクニカ、4W×2) 定価¥15,000▶特価¥7,500
- ATC-SP35 (Aテクニカ、4W×2、収納タイプ) 定価15,000▶特価¥7,500
- SUHF-505 (マイクロライン、5W×2) 特価¥3,400
- DS-51P (ダイヤトーン、5W×2) 定価¥15,000▶特価¥9,800

〈サウンド・プラスター〉
- Sound Blaster 16/98 定価¥24,800▶特価¥14,300
- SB 16AYM/98 定価¥29,800▶特価¥19,500
- SB-YM/J (FM音源チップ) 定価¥4,800▶特価¥4,400
- SB-WB2/J (MIDI音源チップ) 特価¥14,100
- DB50XG (ヤマハMIDI・GMXG音源チップ) 特価¥23,200

ソフトウェア (送料¥700)

〈ワープロ&統合ソフト〉
- 一太郎 Ver.6.3 for Windows (CD版) 特価¥31,000
- 一太郎 Ver.6.3 for Windows (FD版) 特価¥37,400
- 一太郎 dash2 for win 特価¥25,300
- New オーロラエース for win 特価¥4,480
- MS-Office スタンダード4.2Jキャンペーン (CD) 特価¥27,400
- Loutus スーパーオフィス 96 (CD) 特価¥25,800

〈データベース〉
- The CARD6 (毛筆パワーキット付) 特価¥15,400

〈表計算〉
- Loutus 1-2-3 R5J (Windows) 特価¥38,800
- ジャスト三四六 Ver.1.1 r2 for Win 特価¥8,200

〈グラフィック〉
- 花子 Ver.3.1 for Win 特価¥29,800

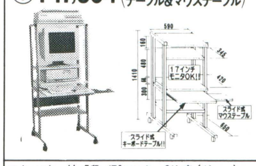
〈OS・言語〉
- MS-DOS 6.2 基本機能セット (NEC) 特価¥8,500
- MS-DOS 6.2 基本機能セット (EPSON) 特価¥9,600
- MS-WINDOWS Ver.3.1 (EPSON) 特価¥15,800
- MS-WINDOWS Ver.3.1 (マイクロソフト) 特価¥14,100
- MS-WINDOWS Ver.3.1 (NEC) 特価¥16,300
- MS-Windows 95 (FD) (マイクロソフト、NEC) 特価¥20,500
- MS-Windows UPグレード (CD) (マイクロソフト、NEC) 特価¥10,800
- MS-Windows UPグレード (FD) (マイクロソフト、NEC) 特価¥13,400
- Delphi for win 特価¥20,500

〈通信〉
- まいとーく for windows Ver.1.2 特価¥16,800

〈その他〉
- てきぱきマム4 (家計簿) 特価¥7,200
- らくらく家計簿 ゆとりちゃん for Win 特価¥6,400
- 会計王 for Win (キャンペーン) 特価¥34,800
- 95トーライバ2 (メルコ) 特価¥1,500
- ドキュメントメーカー V1.5 for Win 特価¥5,800
- MAP FAN 特価¥10,600
- RAM DOUBLER 特価¥8,980
- Magnu RAM2 特価¥10,600
- WZ Editer 特価¥7,000
- WIN START 特価¥4,000
- MS-PLUS (CD、98用) 特価¥5,700

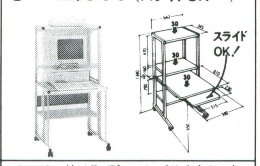
P&A オリジナル特選 パソコンラック&OAチェアー (消費税込み) (送料無料、離島を除く)

①¥17,304 (スライド式・キーボートテーブル&マウステーブル)



※キャスター付、5段、17″モニターOK、色(グレー)。
※上から2番目棚板移動可能。

②¥12,360 (マウステーブルスライドOK)



※キャスター付、4段、17″モニターOK、色(グレー)。
※スライドマウステーブル、中棚板は2段階移動可能。

①¥5,459
- 布張り
- 色(グレー)
- ガス圧シリンダー



②¥6,798
- 肘付
- 布張り
- 色(グレー)
- ガス圧シリンダー



※ラック、チェアー持ち帰り可能です。ご来店下さい。

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

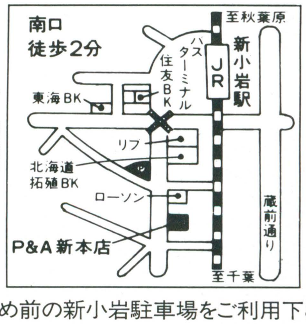
〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。●1回〜84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行　新小岩支店
普通預金　1451576　(株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8



※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料(10万円まで900円)要〉をご利用下さい。

(※車でお越しの場合は北海道拓殖BK斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。)

注目!!夏のボーナス一括払い手数料(金利)無料(4月末/5月末/6月末/7月末のいずれかをご指定下さい。)

SHARP

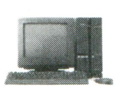
MPUアクセラレータ(東京システムリサーチ)

- ⊙Xellent30(XVI)……………定価¥59,800⇨特価¥45,000
- ⊙Xellent30s(ACE、EXPERT(II) SUPER用)・定価¥54,800⇨特価¥43,000
- ⊙Xellent30 Pro(PRO/PROII用)…定価¥54,800⇨特価¥42,000

(●MPU交換に付き、保証(メーカー・当社)は付きませんで、ご承知下さい。)

X68030/X68000XVI Compactセット (送料¥2,000・消費税別 クレジット表:送料・消費税込み)

①ハードディスクセット



- ●CZ-500C(本体)
- ●340MB(外付)ハードディスク

定価¥506,000

P&A超特価 ¥218,000

(ハードディスク540MBに変更の場合¥5,000加算して下さい。)

12回	19,800	24回	10,400	36回	7,200
48回	5,600	60回	4,700		

②X68000XVI Compact



- ●CZ-674C-H
- ●CZ-608D(B)

定価¥392,800

P&A特価 ¥134,000

12回	12,300	24回	6,400	36回	4,500	48回	3,500	60回	2,900

決算大処分セール 旧シリーズ今が買いどき!!

(送料¥1,000・消費税別) 単品、限定

- (中古) CD-600C-E + CZ-600D-E 大赤字処分 ¥48,000
- (中古) CZ-500C-B + CZ-615D-B 大赤字処分 ¥195,000
- ⊙Compact XVI ●CZ-674C P&A超特価 ¥76,500



X68用専用ディスプレイ

- ⊙CZ-608D 特価¥59,800
- ⊙CZ-615D 特価¥118,000

X68030/68000オリジナルセット

- ⊙CZ-500C ●HD(内蔵)500MB ●メモリー8MB増設 ●(合計12MB) ●コプロ ●SX-WINインストール済み 特価¥288,000
- ⊙CZ-500C ●HD(内蔵)800MB ●メモリー8M増設(合計12MB) ●コプロ ●SX-WINインストール済み 特価¥315,000
- ⊙CZ-674C ●HD(内蔵)500MB ●メモリー6M増設(合計8MB) ●SX-WINインストール済み 特価¥176,000
- ⊙CZ-674C ●HD(内蔵)800MB ●メモリー6M増設(合計8MB) ●SX-WINインストール済み 特価¥199,000

⊙内蔵ハードディスク(500C、674C用)(単品)
●500MB…特価¥49,800 ●800MB…特価¥69,800
(当社取り付けの場合、¥8,000加算して下さい。)

周辺機器コーナー (送料¥1,000・消費税別)

カラーイメージスキャナ
- ●JX-330X……定価¥178,000▶特価¥86,800

カラーイメージジェット
- ●IO-735X-B……定価¥248,000▶特価¥89,000

ビデオスキャナー
- ●CZ-6VS1‥定価¥178,000▶特価¥129,000

FDD(5インチ×2基)
- ●CZ-6FD5・定価¥99,800▶P&A超特価¥49,800

ペン&タブレット
- ●Drawing Slate(NS Cal Comp) 31090SER……定価¥74,800▶特価¥58,500

プリンター(ケーブル付)
- ●MJ-500C (エプソン)…………特価¥31,300
- ●MJ-800C (エプソン)…………特価¥51,300
- ●MJ-900C (エプソン)…………特価¥70,000
- ●MJ-1050V2(エプソン)定価¥99,800▶特価¥68,500
- ●MJ-5000C (エプソン)………特価¥128,300
- ●BJC-400J (キャノン)…………特価¥34,000
- ●BJC-35V (キャノン)…………特価¥31,000
- ●BJ-30V (キャノン)…………特価¥23,300
- ●BJC-600J (キャノン)…………特価¥51,300

- ●CZ-6BV1……定価¥ 21,000▶特価¥15,900
- ●CZ-8NM3……定価¥ 9,800▶特価¥ 7,200
- ●SH-6BF1……定価¥ 49,800▶特価¥36,500
- ●CZ-6BS1……定価¥ 29,800▶特価¥21,500
- ●CZ-8NJ2……定価¥ 23,800▶特価¥13,800
- ●CZ-6CS1(674C用)定価¥ 12,000▶特価¥ 8,900
- ●CZ-6CR1(RGBケーブル)定価¥4,500▶特価¥3,600
- ●CZ6CT1(テレビコントロール)…………定価¥ 5,500▶特価¥ 4,400
- ●CZ-5MP1(X68030用)定価¥54,800▶特価¥42,000
- ●CZ-6BM1A…定価¥26,800▶特価¥19,000
- ●CZ-800TVEM(ビデオスキャンコンバーター デニーズ)…特価¥27,800

■システムサコムボード (送料¥700・消費税別)

- ●SX-68MII(MIDI) ……定価¥19,800▶特価¥13,500
- ●SX-68SC(SCSI) ……定価¥26,800▶特価¥17,500

モデム&FAXモデム (送料¥1,000)

<アイワ>
- ●PV-BF144M2……特価¥14,000
- ●PV-BF288M2……特価¥23,900

<マイクロコア>
- ●MC288XL II……特価¥23,200

<オムロン>
- ●ME1414BII(ボックス型)…………特価¥17,000
- ●ME2814B(推奨機種・XVI以上)…………特価¥29,800

<ロジテック>
- ●LFM-144BS……特価¥11,800
- ●LFM-288BS……特価¥21,800

MO

■2CM
- ●CD-660S-X(4.4倍速)……定価¥24,800▶特価¥19,800
- ●CD-910S-X(6倍速)……定価¥39,800▶特価¥31,800

■メルコ
- ●MON-E230(128/230M)……定価¥79,000▶特価¥61,800

■ICM
- ●PMO-230LX……定価¥64,800▶特価¥48,200

CD-ROM

■ICM
- ●CD-660S-X(4倍速)……定価¥24,800▶特価¥19,800
- ●CD-910S-X(6倍速)……定価¥39,800▶特価¥31,800

■メルコ
- ●CDS-4ES(4倍速)……定価¥24,800▶特価¥19,800

■I/O・DATA
- ●CDG-PX44(4.4倍速)……定価¥29,800▶特価¥23,800

東京システムリサーチ製 X SIMM

(X SIMM VI) (送料¥700・消費税別)
⊙XVIシリーズ専用SIMM増設式メモリボード
- ●X SIM VI (634C用)……定価¥16,500➡特価¥13,000
- ●X SIM VIc(674C用)……定価¥16,500➡特価¥13,000

増設SIMMメモリ(72PIN)
- ●4MB(70ns)…………定価¥11,800
- ●8MB(70ns)…………特価¥27,800
- ●4MB(60ns、24MHz以上用)…特価¥16,500
- ●8MB(60ns、24MHz以上用)…特価¥28,000
- ●6MB(60ns、メーカー純正品)…特価¥27,800

(X SIMM 10) ⊙SIMM増設式メモリボード
- ●X SIMM 10……定価¥18,000➡特価¥15,700

増設SIMMメモリ ●1MB×2……特価¥ 9,000 ●4MB×2……特価¥30,000
- ●10MB例 X SIMM 10+1MB×2+4MB×2… ¥54,700

X68000/68030専用ハードディスク (送料¥1,000・消費税別)

外付

■ジェフ
- ⊙GF-340(330MB、13ms)……特価¥24,800
- ⊙GF-540(520MB、12ms)……特価¥26,800
- ⊙GF-730(730MB、10ms)……特価¥37,800
- ⊙GF-1000(1060MB、9ms)……特価¥38,500

■ロジテック 限定
- ⊙SHD-B340AU(340MB、12ms)・特価¥20,800
- ⊙SHD-BA340U(340MB、12ms)・特価¥25,800
- ⊙SHD-BA540U(540MB、10.5ms)特価¥28,800
- ⊙SHD-BA1000U(1GB)……特価¥38,500

内蔵

■CZ-500C/300C専用
- ⊙CZ-5H08(80MB/23ms)……定価¥ 98,000▶特価¥71,800
- ⊙CZ-5H16(160MB/18ms)……定価¥135,000▶特価¥99,500

高額買取り(新品もOK)格安販売

今月の限定品 中古処分セール

今月の限定品

NEC/エプソン
- ●RA2+専用モニター……特価¥39,000
- ●Cb-2F……特価¥78,000
- ●UV+専用モニター……特価¥19,800
- ●CES1(モニター付)……特価¥59,800
- ●CES2(モニター付)……特価¥69,800
- ●CE2S2D(モニター付)……特価¥69,800
- ●Be/U7W……特価¥50,000
- ●VFSTD+専用モニター……特価¥29,000
- ●386GE3+専用モニター……特価¥39,000
- ●MU2GWM(モニター付)……特価¥75,000
- ●286BOOKSTD……特価¥29,800

プリンター
- ●AP-850(エプソン)…特価¥ 5,800
- ●VP-800(エプソン)…特価¥ 5,800
- ●MJ-500(エプソン)…特価¥13,800
- ●AP-700(エプソン)…特価¥ 5,800
- ●BJ-10V(キャノン)…特価¥10,800
- ●PC-PR150T(NEC)特価¥ 5,800

中古処分セール

NEC/エプソン
- ●DX2……¥29,800
- ●RA2……¥39,800
- ●CS2……¥69,800
- ●BX/U2……¥49,800
- ●An/U8W……¥388,000
- ●VM……¥10,000
- ●486MU2GW……¥118,000
- ●9801NV……¥29,800
- ●NS/T(125HD、3.6M付)……¥88,000
- ●NA40……¥108,000
- ●NS/T……¥80,000
- ●9801N……¥22,000
- ●NS/R(8M付)……¥89,000
- ●NS/R……¥79,000
- ●NE……¥190,000
- ●SX/E……¥35,000
- ●NS/E……¥49,800
- ●286F……¥19,800

富士通
- ●CX20……¥39,800

- ●UR20……¥59,800
- ●TOWNS 2……¥13,000
- ●TOWNS 20F……¥19,800
- ●TOWNS 2F……¥15,800
- ●TOWNS 40H……¥16,800
- ●TOWNS ME……¥79,800
- ●TOWNS HR100……¥69,800

シャープ
- ●CZ-600C……¥30,000
- ●CZ-601C……¥30,000
- ●CZ-611C……¥32,000
- ●CZ-652C……¥29,800
- ●CZ-612C……¥45,000
- ●CZ-603C……¥40,000
- ●CZ-653C……¥32,000
- ●CZ-612C……¥43,000
- ●CZ-623C……¥59,800
- ●CZ-674C……¥49,800
- ●CZ-634C……¥89,000
- ●CZ-644C……¥105,000

※上記は単品価格、モニター別売。

X68000/68030用メモリボード (送料¥700・消費税別)

■I/Oデータ
- ●SH-5BE4-8M(30用)…………特価¥39,500
- ●SH-6BE1-1ME(600C用)……特価¥10,200
- ●PIO-6BE1-AE(ACE/PRO/PROII用)・特価¥10,200
- ●PIO-6BE2-2ME(拡張スロット用)特価¥19,600
- ●PIO-6BE4-4ME(〃)特価¥33,600

■シャープ
- ●CZ-5BE4(30用)…………特価¥39,800
- ●CZ-5ME4(5BE4用増設)……特価¥36,500
- ●CZ-6BE2A(XVI用)…………特価¥38,900
- ●CZ-6BE2B(XVI、674C増設)・特価¥37,500
- ●CZ-6BE2D(674C用)…………特価¥20,500

X68000用ソフトコーナー (送料¥700・消費税別)

<シャープ>
- CANVAS PRO68K(CZ-249GSD) 特価¥22,000
- Easy draw SX-68K(CZ-264GWD)特価¥15,300
- New Print Shop Ver.2.0(CZ-265HSD)……特価¥15,400
- Press Conductor PRO68K(CZ-266BSD)……特価¥22,000
- CHART PRO68K(CZ-267BSD)‥特価¥29,800
- EG-Word(CZ-271BWD)……特価¥44,900
- Communication SX68K(CZ-272CWD)……特価¥14,500
- Datacalc SX-68K(CZ-273BWD)……特価¥44,000
- MUSIC SX-68K(CZ-274MWD)‥特価¥29,300
- SOUND SX-68K(CZ-275MWD)‥特価¥11,500
- フォント・アンド・ロゴデザインツールSX-68K(CZ-282BWD)……特価¥22,000
- BUSINESS PRO68K(CZ-286BSD)……特価¥20,500
- 開発キット(work room)(CZ-288LWD)……特価¥29,700
- 開発キット用ツール集(CZ-289TWD)……特価¥ 9,600
- SX-WINDOWディスクアクセサリー集(CZ-290TWD)……特価¥11,500
- C-Compiler PRO68K Ver.2.1(CZ-295LSD) NEW KIT……特価¥32,500
- SX-WINDOWS Ver.3.1(CZ-296SS/SSC)……特価¥17,600

<マイクロウェア>
- OS-9/X68030 V.2.4.5……特価¥19,900

<計測技研>
- Double Bookin……特価¥ 9,600
- CD-ROM Driver V.2.0……特価¥ 3,800
- SXパワーアップ委員会シャーペンワープロパック V.2.0……特価¥ 7,800

<その他>
- F-Card V5 for X68K(クレスト)……特価¥ 9,600
- F-Calc for X68K(クレスト)特価¥11,000
- たーみのる2(SPS)……特価¥13,000
- MU-1GS(サンワード)……特価¥21,000
- マチエールVer.2.1(サンワード)……特価¥28,800
- Z's STAFF PRO68K Ver.3.0(ツァイト)……特価¥37,500
- Z's TRIPHONYデジタルクラフト(ツァイト)……特価¥27,000
- XL/Image(IMAGICAテクノシステム)……特価¥46,000

<ゲーム>在庫限り
- 魔法大作戦(X68/5")……特価¥ 7,300
- バックランド(X68/5")……特価¥ 6,200
- 餓狼伝説(X68/5")……特価¥ 6,600

※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料(10万円まで900円)要〉をご利用下さい。

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。●1回~84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。

〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。(電信扱いでお振込み下さい。)

【振込先】
住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576
(株)ピー・アンド・エー

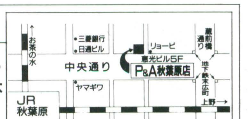
超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

新小岩本店(店頭販売専用ダイヤル)
Tel.03-3655-4456 Fax.03-3655-4436
●営業時間:AM10:00~PM7:00/日祭PM6:00まで/毎週水曜日定休
〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-20



秋葉原店(店頭販売専用ダイヤル)
Tel.03-5294-7053 Fax.03-5294-7054
●営業時間:AM11:00~PM7:00/日祭PM6:30まで/第三水曜日定休
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 恵光ビル5F



(※車でお越しの場合は北海道拓殖BK前の新小岩駐車場をご利用下さい。)

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間:AM10:00~PM7:00 (日・祭) AM10:00~PM6:00
☎03-3651-0148(代)
●定休日/毎週水曜日
FAX.03-3651-0141

- ●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。
- ●本広告に掲載の商品には送料及び消費税は含まれておりません。

Spring has come.

特集！
祝！進・入学，就職

PC Perfect Guide for Freshers

フレッシャーズに贈る パソコン購入完全ガイド

パソコン購入五箇条

一．使用目的を明確にする　36頁
一．カタログをしっかり読む　38頁
一．新製品情報はしっかりつかむ　40頁
一．中古パソコンをあなどるな　43頁
一．ショップのサービスを賢く使え　44頁

待ちにまった春の到来。新生活を前に緊張している人も多いことでしょう。

環境が新しくなり，学校や職場でパソコンに触れる機会が増えるこの季節。自分専用のパソコンを持ちたいと考えている人のために，今回は新生活を満喫できるパソコン購入法を大紹介します。

あわててショップにかけ込む前に，ぜひこの特集を読んでみてくださいね。

パソコン選びの基本

使用目的をハッキリさせる！

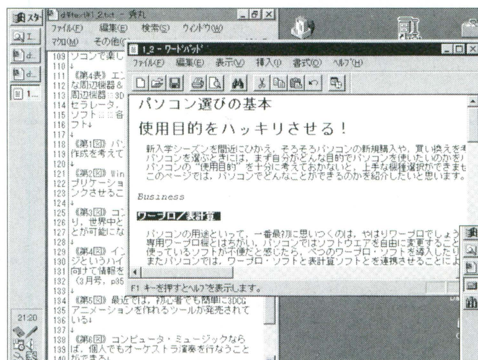
新入学シーズンを間近にひかえ，そろそろパソコンの新規購入や，買い換えを考えている人も多いことでしょう。
パソコンを選ぶときには，まず自分がどんな目的でパソコンを使いたいのかをハッキリさせることです。

パソコンの“使用目的”を十分に考えておかないと，上手な機種選択ができません。
このページでは，パソコンでどんなことができるのかを紹介したいと思います。

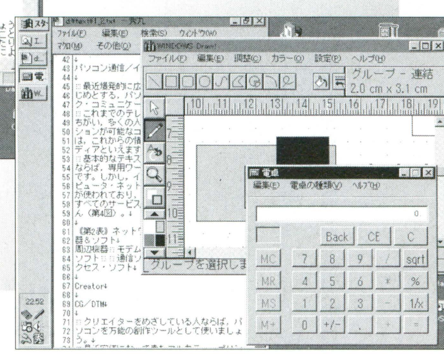
Business

ワープロ／表計算

パソコンの用途といえば，一番最初に思いつくのは，やはりワープロでしょう（**写真1**）。
専用ワープロ機とはちがい，パソコンではソフトウエアを自由に変更することが可能です。
使っているソフトが不便だと感じたら，べつのワープロ・ソフトを導入したり，ソフトをバージョン・アップすることによって機能や性能を簡単に向上させることができます。
またパソコンでは，ワープロ・ソフトと表計算ソフトとを連携させることによって，図や表の入った文書を作成したり，データベース・ソフトを利用して，充実したデータ満載の文章を作成することもできます（**写真2**）。



《写真1》パソコンの主な用途として，文章作成を考えている人は少なくないはず



《写真2》Windowsならさまざまな種類のアプリケーションを同時に起動し，データをリンクさせることができる

《第1表》ビジネス用途に必要な周辺機器＆ソフト

周辺機器	プリンタ
ソフト	ワープロ，表計算，データベース

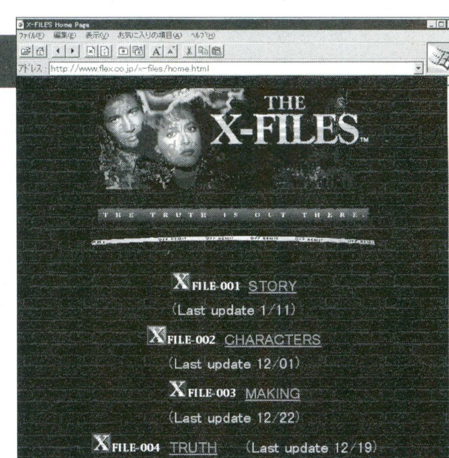
Network

パソコン通信／インターネット

最近爆発的に広まったインターネットをはじめとする，パソコンを使ったネットワーク・コミュニケーション。
これまでのTVやラジオ，電話などとはちがい，多くの人々との双方向コミュニケーションが可能なコンピュータ・ネットワークは，これからの情報収集には欠かせないメディアといえます（**写真3**）。
基本的なテキスト・レベルのパソコン通信ならば，専用ワープロ機で行なうことも可能です。しかし，インターネットなどのコンピュータ・ネットワークではさまざまな技術が使われており，基本的にパソコンでないとすべてのサービスを利用することはできません。

《第2表》ネットワーク用途に必要な周辺機器＆ソフト

周辺機器	モデム
ソフト	通信ソフト，インターネット・アクセス・ソフト



《写真3》インターネットでは，ホームページというハイパーテキスト形式で，世界中に向けて情報を発信することができる

Creator

CG／DTM

クリエイターをめざしている人ならば，パソコンを万能の創作ツールとして使いましょう。

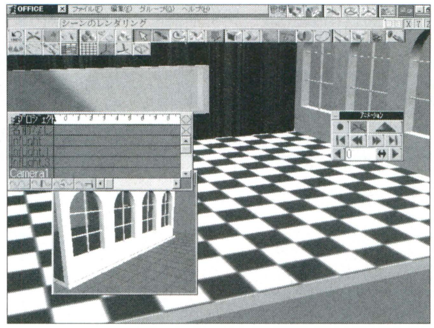
最近安価になってきたフルカラー・プリンタやスキャナを使えば，簡単に高画質のCG(コンピュータ・グラフィックス)環境を手に入れることができます。

また，最近では3DCGツールも非常に安価になってきており，映画にでてくるようなCGアニメーションを自宅で作るのも，夢ではなくなってきています(写真4)。

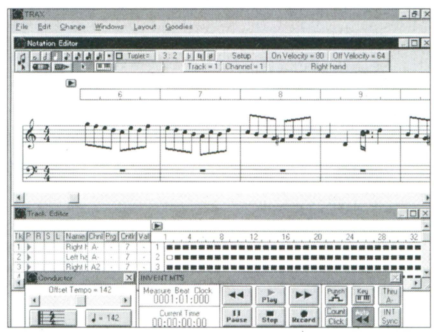
また，映像表現の世界だけでなく，パソコンではDTM（デスクトップ・ミュージック）による音楽作成も簡単です(写真5)。

《第3表》クリエイター用途に必要な周辺機器＆ソフト

周辺機器	フルカラー・プリンタ，スキャナ，MIDI音源，MIDIキーボード
ソフト	フォトレタッチ・ソフト，3Dグラフィック・ツール，MIDIシーケンス・ソフト



《写真4》最近では，初心者でも簡単に3DCGアニメーションを作れるツールが発売されている



《写真5》コンピュータ・ミュージックならば，個人でもオーケストラ演奏を行なうことができる

Entertainment

ゲーム／マルチメディア

パソコン・ゲームの世界も，Windows 95の発売によって大きく変わってきています。

どちらかというとデータ量と計算能力を生かした思考型ゲームが主流だったパソコン・ゲーム界にも，家庭用ゲーム機顔負けのアクション・ゲームが登場しはじめており，その能力が新世代ゲーム機にも負けないものであることを証明しています(写真6)。

さらに，いわゆるマルチメディア・ソフトもパソコンには充実しています。エデュテインメント・ソフトのような，遊びながら学習ができるものなど，さまざまなソフトをパソコンで楽しむことができます。



《写真6》あのバーチャファイターが，そのままWindows95上で遊べるようになった

《第4表》エンターテインメント用途に必要な周辺機器＆ソフト

周辺機器	3Dアクセラレータ，ビデオ・アクセラレータ，ジョイスティック
ソフト	各種ゲーム／マルチメディア・ソフト

スペック表をきちんとチェック

カタログ読みの達人をめざせ!

前ページでは,「パソコンで何ができるのか」について簡単に紹介しました。

ここでは,前ページで紹介した目的で使用するには,「どのようなパソコンを選べばいいのか」について,考えてみたいと思います。

パソコンの種類には,大きく分けてMacintosh系とWindows系がありますが,ここではそのうちのWindows系マシンを中心に紹介していきます。

モデル名	DEMPA 566 MULTIMEDIA
価格	298,000円
CPU	Pentium-166MHz
キャッシュ	16kバイト(1次)/ 512kバイト(2次,PB-SRAM)
メモリ(最大)	32Mバイト(128Mバイト)
ビデオカード	Millenium
ビデオメモリ(最大)	4Mバイト
ハードディスク	1.6Gバイト
CD-ROMドライブ	4倍速4連装
サウンド機能	16ビット44.1kHzステレオPCM/ ウェーブ・テーブルMIDI音源
拡張バス	PCI×3,PCI/ISA×1,ISA×3

《第1図》カタログのスペック表の一例
パソコンのカタログには,このようなスペック表(パソコンの主な能力を示した表)が記載されています。このスペック表を見ることで,パソコンの能力を大まかに知ることができます。

CPU

CPU(Central Processing Unit)は,日本語で“中央演算処理装置”と呼ばれています。

CPUでは,コンピュータの計算や判断などの処理が行なわれており,コンピュータの頭脳ともいえる重要な部品となっています(写真1)。

Windowsマシンで使われているインテル社のCPUは,386,486,Pentium(586),Pentium PRO(686)といった順番に高速なものとなっています。

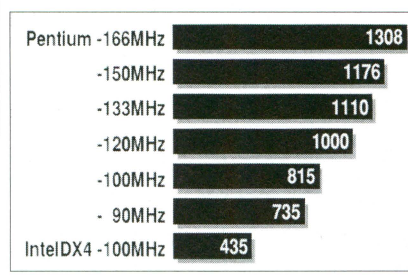
今から買うのならば,ほとんどの現行マシンに搭載されている,Pentiumを選んでおけばまちがいないでしょう。



《写真1》CPUは,数センチ四方の板にたくさんの足(ピン)がはえた形をしている

Pentium PROはまだまだ高価ですし,パーソナル・ユースではその能力を十分に引きだすことができないため,今のところとくに選ぶ必要はありません。

CPUの速さは,種類だけでなく動作速度によっても変わります。動作速度は“MHz(メガヘルツ)”という単位で表され,例えば「Pentium-100MHz」などといった具合に表記されます。この「100MHz」の部分の数字が大きいほど,そのCPUは高速な処理ができるというわけです(第2図)。



《第2図》インテル製CPUの能力を示すiCOMP値のグラフ

《第1表》目的別推奨CPU

BUSINESS/NETWORK	Pentium-75MHz以上
CREATOR/ENTERTAINMENT	Pentium-120MHz以上

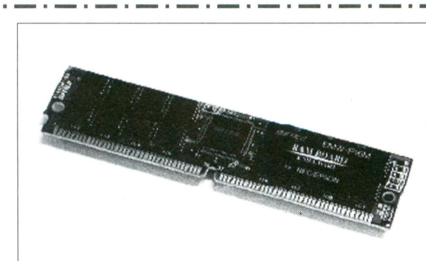
メモリ

メモリまたはRAM(Random Access Memory)とは,データ記憶装置のことです。

データを記憶するパソコンの部品はその他にもありますが,メモリは記憶装置の中でもとくにデータの転送が高速なため,CPUの計算速度と同期してデータを記憶することができる非常に重要なパーツです(写真2)。

メモリは,Windows95上ではCPU以上に,パソコン全体の処理速度に影響を与えます。というのは,Windowsはメモリが足りなくなると,メモリよりも格段に遅いハードディスクをメモリのかわりに使おうとするため,その速度差がそのまま処理速度に反映されるからです。

メモリの容量は,“M(メガ)バイト”という単位で表されます。これは,コンピュータの基本単位であるバイト(0~255までの256個の数値を表現できるデータ単位)が,約100万集まったデータ量を表しています。


《写真2》メモリは通常,このようなSIMMという形式でパソコンに搭載されている

《第2表》目的別推奨メモリ搭載量

BUSINESS	24Mバイト以上
NETWORK/ENTERTAINMENT	16Mバイト以上
CREATOR	32Mバイト以上

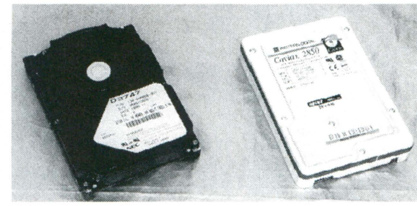
ハードディスク

ハードディスクも，メモリと同じ記憶装置の一種です(**写真3**)。一般にメモリよりも非常に容量が大きいという特徴があります。

ハードディスクの単位も，メモリと同様にMバイトで表されます。ただし，最近では大容量化が進んできたため，Mバイトのさらに約1000倍の容量単位である，G(ギガ)バイトという単位で表されていることもあります。

ハードディスクは，長期保存するデータを記憶しておくための記憶装置として使われます。ここでいうデータとは，通常の文書や画像データなどのことだけではなく，ワープロなどのアプリケーション・ソフトや，WindowsなどのOS(基本ソフト)のプログラム・データも含めたすべての情報のことです。

ハードディスクは非常に頻繁に使用されるため，ハードディスクの速さもパソコンの全体的な処理能力に影響を与えます。ただし，最近の大容量ハードディスクはどれも十分に高速なので，速度のことはそれほど気にすることはないでしょう。



《写真3》最近の主流はパソコン本体に内蔵するタイプのハードディスク

《第3表》目的別推奨ハードディスク容量

BUSINESS／NETWORK／ENTERTAINMENT	500Mバイト以上
CREATOR	1Gバイト以上

ビデオカード

ビデオカード，あるいはウィンドウ・アクセラレータ・ボードなどともいわれる周辺機器は，Windowsの画面描画処理を担当します(**写真4**)。

Windowsは，基本的に高解像度，多発色環境で使用するように作られているため，最低動作環境である640×480ドットの解像度や，16色などの発色数では実用的に使うことができません。

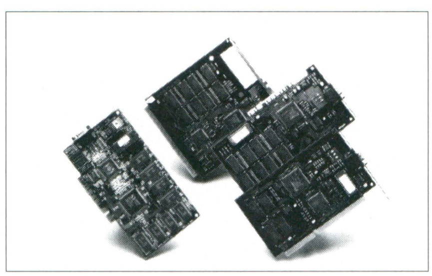
また，すべてをグラフィックで表現するWindowsでは，頻繁に画面の描き換えが行なわれるので，画面描画速度が遅いとパソコン全体の動作速度が遅くなってしまいます。

ビデオカードの能力は，大きくわけてビデオチップと呼ばれる描画専用のCPUのようなものの性能と，ビデオメモリというビデオカード専用メモリの容量によって決まります。

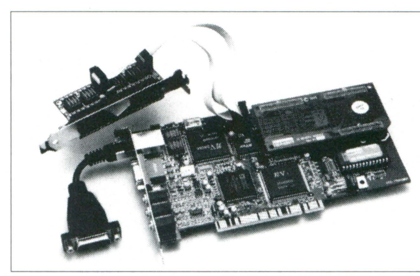
ビデオチップには，さまざまな種類がありますが，基本的に新しいものほど高速になっています。また，最近ではビデオ・アクセラレーション機能や3Dアクセラレーション機能など，ビデオチップに付加機能を搭載したものも増えはじめています(**写真5**)。

ビデオメモリは，画面の情報を保存しておくためのデータ領域として使われます。そのため，高解像度，多発色数になればなるほど，ビデオメモリの容量が多く必要になります。

例えば，ビデオメモリが1Mバイトのビデオカードでは，1,024×768ドットの解像度で最大256色しか表示できませんが，ビデオメモリが2Mバイトあれば，1,024×768ドットで同時に65,536色を表示することができます。



《写真4》ビデオカードには，対応するバスによってさまざまな種類がある



《写真5》これからの主流となるであろう3Dアクセラレータ・カード『Edge 3D』

《第4表》目的別推奨ビデオカード容量

BUSINESS	64ビット級	ビデオメモリ1Mバイト以上
NETWORK	64ビット級	ビデオメモリ2Mバイト以上
CREATOR	3Dアクセラレーション機能	ビデオメモリ4Mバイト以上
ENTERTAINMENT	ビデオ／3Dアクセラレーション機能	ビデオメモリ2Mバイト以上

やっぱり気になる新製品

ベーマガ特選！最新パソコン情報

このところパソコンや周辺機器の新製品が続々と発売されています。最新の技術が採用され処理速度が格段に向上したものや，初心者にもわかりやすく工夫されたもの，旧モデルの実売価格にせまるほどの低価格のものなど，その種類はかなりのもの。

これからパソコンを購入したいという人には，どれも魅力的なものばかりでしょう。ここでは，各社から登場した話題の最新モデルを徹底紹介します。

NEC CanBeシリーズ／VALUESTARシリーズ

■問い合わせ先■
NECパソコンインフォメーションセンター
☎022-262-9800（東北）
☎03-3452-8000（東京）
☎052-251-9800（名古屋）
☎06-943-9800　（大阪）
☎092-262-9800（九州）

NECから発売されている，CanBe（キャンビー）シリーズ，VALUESTAR（バリュースター）シリーズは，本体とディスプレイ，ソフトがセットとなっており，パソコン初心者にも購入しやすい製品となっています。

CanBeシリーズは，全モデルにPentium-100MHz以上，16Mバイトのメモリを搭載しており，Windows95を快適に動作させることができます。

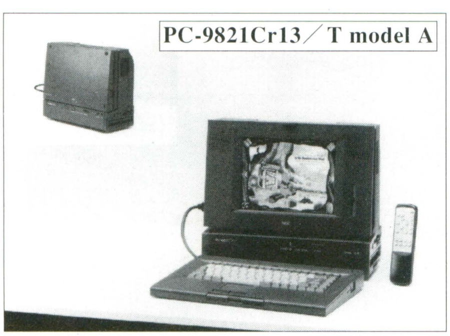
そして，全モデルにモデムを内蔵。付属ソフトと組み合わせれば，パソコン通信やインターネットへの接続が可能です。

TV機能や，最大20音発音可能なFM音源を装備しているなど，マルチメディア関連の機能も充実しています。

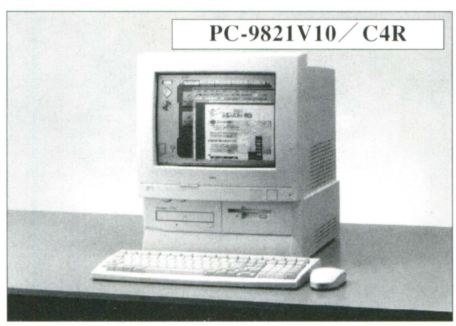
その他にも，ディズニー・インタラクティブの人気CD-ROMやWorks for Windows95など，ソフトも多数付属しています。

このCanBeシリーズの中でもユニークなのが，『CanBeJam』と名付けられたPC-9821Cr13です。このマシンは，見やすいTFT液晶を内蔵した，ポータブル・デスクトップ。パソコンの設置場所に困っている人にも向いているでしょう。

なお，CanBeシリーズは，インストー



PC-9821Cr13／T model A



PC-9821V10／C4R

《第1表》CanBeシリーズ性能表

モデル名	PC-9821Cb10	PC-9821Cx13／S5T	PC-9821Cr13／T
価格	298,000円	398,000円	398,000円
CPU	Pentium-100MHz	Pentium-133MHz	
キャッシュ	16kB	16kB(1次)，オプション最大512kB(2次)	16kB
メモリ（最大）	16MB（128MB）		16MB（80MB）
VRAM（最大）	1MB		
グラフィック・アクセラレータ	32ビットのグラフィック・アクセラレータ・チップを搭載		
ハードディスク	850MB		
CD-ROMドライブ	4倍速	4倍速，4連装	
ディスプレイ	14インチ内蔵	15インチ付属	10.4インチTFT液晶内蔵
最大解像度	1,024×768ドット(256色)		640×480ドット（26万色）
最大色数	1,677万色(640×480ドット)		26万色(640×480ドット)
サウンド機能	16ビット44.1kHzステレオPCM音源，FM音源（最大20音再生可能）		
スピーカ	EBAP回路付きステレオ・スピーカ内蔵	EBAP回路付きステレオ・スピーカ付属	EBAP回路付き3Dステレオ・スピーカ＆ウーファ内蔵
拡張バス(空き)	Cバス×2（1）	Cバス×3（2）	PCカード・スロット（TYPE II×2もしくはTYPE III×1）
	MIDI音源サブボード専用スロット		
FAXモデム機能	14,400bpsボイス機能対応		
TVチューナ機能	○		
ビデオ・キャプチャ	○		
MPEG再生機能	ソフトウエア		
赤外線通信機能	IrDA準拠		
初期導入ソフト	Windows95もしくはWindows3.1，Works for Windows95，インターネットエクスプローラ2.0，PC-VANナビゲータ，VTX，TranXit 2.0，PhotoMagic 1.0J，シングるなど		

《第2表》VALUESTARシリーズ性能表

モデル名	PC-9821V10／C4R	PC-9821V12／S5R	PC-9821V12／S7R
価格	218,000円	288,000円	338,000円
CPU	Pentium-100MHz	Pentium-120MHz	
キャッシュ	16kB	16kB(1次)，オプション最大256kB(2次)	
メモリ（最大）	8MB（128MB）	16MB（128MB）	
VRAM（最大）	1MB		
グラフィック・アクセラレータ	32ビットのグラフィック・アクセラレータ・チップを搭載		
ハードディスク	850MB		
CD-ROMドライブ	4倍速		
ディスプレイ	14インチ内蔵	15インチ付属	17インチ付属
最大解像度	1,024×768ドット（256色）		
最大色数	1,677万色（640×480ドット）		
サウンド機能	16ビット44.1kHzステレオPCM音源		
スピーカ	モノラル・スピーカ内蔵		
拡張バス(空き)	Cバス×2	Cバス×2，PCI×1	
FAXモデム機能	オプション		
TVチューナ機能	オプション		
ビデオ・キャプチャ	オプション		
MPEG再生機能	ソフトウエア		
赤外線通信機能	オプション		
初期導入ソフト	Windows95もしくはWindows3.1，一太郎＋ロータス1-2-3(modelA，C)，Excel＋Word（modelB，D），ロータスオーガナイザーR2.1J，インターネットエクスプローラ2.0など		

ルされているワープロ・ソフトを『一太郎6.3』か『Microsoft Word 95』のどちらかから選ぶことができます。

VALUESTARシリーズは，CanBeシリーズにくらべ，サウンド機能やTV機能などの一部を削り，その分価格をおさえた製品です。また，表計算ソフトが付属しているなど，よりビジネス色が強いマシンとなっています。

そのため，VALUESTARシリーズは，予算にあまり余裕のない人や，パソコンをビジネス用途に使いたいと思っている人に向いているでしょう。

また，CanBeシリーズ，VALUESTARシリーズ共通して，最初の起動時にWindows95とWindows3.1のどちらかのOSを選べるようになっています（選ばなかったOSは自動的に消去される）。

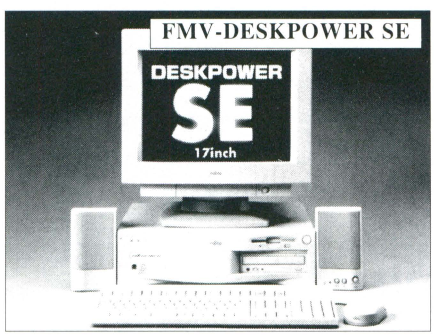
富士通 FMV-DESKPOWERシリーズ

富士通のFMV-DESKPOWER（デスクパワー）シリーズは，一体型のマシンから拡張性の高いタワー型，Pentium-150MHzを搭載した高スペックのマシンまで多くの種類がありますが，ベーマガ編集部がオススメするのは，比較的安価な一体型とデスクトップ型のマシンの3モデルです。

これらのマシンは，16Mバイトのメモリを搭載。Windows95が快適に動作します。また，PCIスロットを装備しており，高い拡張性を確保しています。

さらに，モデムを標準装備しており，付属のWWWブラウザと，プロバイダ（富士通のInfoWeb）へのオンライン・サインアップ・ソフトを利用することで，インターネットへの接続が即可能となっています。

また，DESKPOWERシリーズの特徴として，付属のワープロ，表計算ソフトを，『一太郎＋Lotus1-2-3』，『Word＋Excel』，『OASYS＋Lotus1-2-3』の3種類から選ぶことが可能です。



FMV-DESKPOWER SE

■問い合わせ先■
FMインフォメーションサービス
☎0120-89-4321

《第3表》FMV-DESKPOWERシリーズ性能表

モデル名	DESKPOWER CE モデルDPCE	DESKPOWER CM	DESKPOWER SE モデルDPSE5
価格	268,000円	328,000円	298,000円
CPU	Pentium-100MHz		Pentium-120MHz
キャッシュ	16kB		16kB（1次），256kB（2次）
メモリ（最大）	16MB（128MB）		
VRAM（最大）	1MB		2MB
グラフィック・アクセラレータ	Mach64		
ハードディスク	850MB		1GB
CD-ROMドライブ	4倍速		
ディスプレイ	15インチ内蔵		15インチ付属
最大解像度	1,024×768ドット(256色)		1,024×768ドット(65,536色)
最大色数	1,677万色(640×480ドット)		1,677万色(800×600ドット)
サウンド機能	16ビット44.1kHzステレオPCM音源＋FM音源(Sound Blaster16)	Wave Table方式 GM対応音源	
スピーカ	ステレオ・スピーカ内蔵（2W＋2W）		
拡張バス(空き)	PCI×1, PCI／ISA×1, ISA×2(1)	PCI×1, PCI／ISA×1(0), ISA×2(1)	PCI×1, PCI／ISA×1, ISA×2(1)
FAXモデム機能	14,400bps		28,800bps
TVチューナ機能	オプション	○	オプション
ビデオ・キャプチャ	オプション	○	オプション
MPEG再生機能	オプション	ハードウエア	オプション
赤外線通信機能	IrDA，ASK準拠		オプション
初期導入ソフト	Windows95，Netscape Navigator Version1.12，Dr.SURF，駅すぱあと全国版，インターネットエクスプローラ1.0，シングる，NIFTY Manager1.10など		

IBM Aptivaシリーズ

IBMのAptiva（アプティバ）シリーズは，ディスプレイやソフトなどがセットとなった，オールインワン・パソコンです。

すべてのモデルでPentium-120MHz以上，16Mバイトのメモリ，1.6Gバイトのハードディスクと，ハイスペックなマシンとなっています。とくに1.6Gバイトのハードディスクは，大容量アプリケーションを余裕を持って使えるサイズでしょう。

Aptivaシリーズの特徴として，作業の途中で電源を切っても，つぎに終了時の状態からはじめられるラピッドレジューム機能や，電話からパソコンの電源をオンにできる機能，指定した時刻に自動的にパソコンを起動できる機能など，ちょっとユニークな機能を搭載しています。

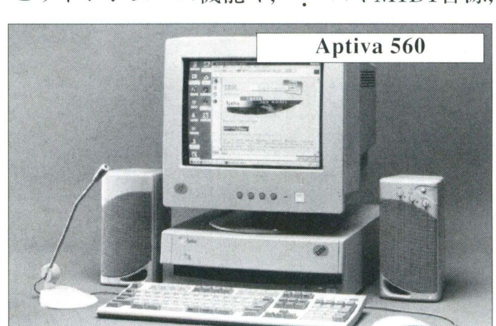
また，DSPによって各種の処理を行なっているのも，Aptivaシリーズの特徴です。このDSPによって，28,800bpsのモデムやMIDI音源，MPEG再生といった機能を実現しています。

その他に，ゲームやインターネット関連のソフトとともに，ワープロや表計算などの統合ソフト『ロータススーパーオフィス96』が付属しています。

■問い合わせ先■
ダイヤルIBM
☎0120-04-1992

《第4表》Aptivaシリーズ性能表

シリーズ名	Aptiva 560	Aptiva 770
価格	オープン（ダイレクト価格289,000円）	オープン（ダイレクト価格309,000円）
CPU	Pentium-120MHz	Pentium-133MHz
キャッシュ	16kB（1次），オプション最大512kB（2次）	
メモリ（最大）	16MB（128MB）	
VRAM（最大）	1MB（2MB）	
グラフィック・アクセラレータ	Trident9680XGi	
ハードディスク	1.6GB	
CD-ROMドライブ	4倍速	
ディスプレイ	15インチ付属	
最大解像度	1,024×768ドット（256色）	
最大色数	1,677万色（640×480ドット）	
サウンド機能	16ビット44.1kHzステレオPCM音源（Mwave）	
スピーカ	外付ステレオ・スピーカ（30W＋30W）	
拡張バス(空き)	PCI／ISA×2，ISA×1（0）	PCI×1，PCI／ISA×1，ISA×5（4）
FAXモデム機能	28,800bps	
TVチューナ機能	オプション	
ビデオ・キャプチャ	オプション	
MPEG再生機能	ソフトウエア	
赤外線通信機能	オプション	
初期導入ソフト	Windows95，Works4.0 for Windows95，世界の車窓から，WorldTALK，シングる，People Guippy，NIFTY-Managerなど	


Aptiva 560

コンパック
Presarioシリーズ

コンパックのPresario（プレサリオ）シリーズは，ソフトやディスプレイがセットになった，初心者にも購入しやすいパソコンです。

Presarioの特徴として，3年間の無償保障や専用サポートセンターなど，サポートに力を入れていることがあげられます。

また，高速モデムやWWWブラウザ・ソフトなどをセットにしており，難しい設定をする必要がないので，初心者でも簡単にインターネットに接続することができます。

Presario 5224は，メモリが8Mバイトと，やや非力なように感じられますが，その分価格が安いので，低予算でインターネットをはじめてみたいという人には好都合でしょう。

また，第5表には含まれていませんが，650Mバイトの記憶容量を持つPDドライブを内蔵した最上位機種Presario 9650も用意されています。大容量データをあつかう人には魅力的なマシンといえるでしょう。

PRESARIO 7242



■問い合わせ先■
プレサリオ・サポートセンター
☎0120-09-9589

《第5表》Presarioシリーズ性能表

モデル名	Presario 5224	Presario 7242
価格	オープン	
CPU	Pentium-100MHz	Pentium-133MHz
キャッシュ	16kB	16kB(1次)，オプション 最大256kB(2次)
メモリ（最大）	EDO8MB（72MB）	EDO16MB（128MB）
VRAM（最大）	1MB（2MB）	2MB
グラフィック・アクセラレータ	S3 TRIO64V+	
ハードディスク	1GB	
CD-ROMドライブ	4倍速	
ディスプレイ	14インチ内蔵	15インチ付属
最大解像度	1,024×768ドット（256色）	1,024×768ドット（65,536色）
最大色数	65,536色（800×600ドット）	1,677万色（800×600ドット）
サウンド機能	16ビット44.1kHzステレオPCM音源，FM音源（ Sound Blaster PRO互換）	
スピーカ	ステレオ・スピーカ内蔵（3W＋3W）	ステレオ・スピーカ付属（12W＋12W）
拡張バス(空き)	ISA×2	PCI×1，PCI／ISA×1，ISA×
FAXモデム機能	28,800bpsボイス機能付き	
TVチューナ機能	オプション	
ビデオ・キャプチャ	オプション	
MPEG再生機能	ソフトウエア	
赤外線通信機能	オプション	
初期導入ソフト	Windows95，Works for Windows 4.0J，Netscape Navigator 1.12i，Dr.Surf，辞スパ，NIFTY-Managerなど	

全国パソコン・ショップの オススメ・パソコン・ランキング BEST5

1位
富士通 FMV-DESKPOWER S（旧モデル）
価格248,000円

2位
NEC PC-9821Xv13
価格338,000円

3位
NEC PC-9821V7（旧モデル）
価格218,000～288,000円

4位
NEC PC-9821V10（旧モデル）
価格265,000～375,000円

5位
NEC PC-9821Cx13／S7M
価格478,000円

パソコン・ショップからのパソコン購入アドバイス

ツクモパソコン本店Ⅱ インターネット館
及川さん
住所：〒101東京都千代田区外神田1-9-9
☎03-3253-4199

パソコンを初めて買う人は，自分はパソコンで何をしたいのかをよく考えてみてください。目的を明確にしてご相談くだされば，お客様のニーズにあう製品をオススメいたします。

オールインワン・タイプのパソコンですと，ワープロや表計算ソフトが付属しているので，プリンタを一緒に購入すると，即実用的に使用することができます。

また，Windows95や95用のソフトは大きなプログラムが多いので，予算に余裕のある人はメモリを増設することをオススメします。

格安中古パソコンを探せ！

日本マイコン流通センター
☎03-3463-4455

前ページでも紹介したように，最新機種はとにかく魅力的。Windows95の搭載や，さまざまなマルチメディア機能が充実しているなど，思わず手がでてしまいそうになるのもうなずけます。

いくら安くなったといっても，パソコンの購入はかなりの出費。候補をあげるのにも慎重になります。

使用目的が決まっていて，高い性能を要求しないのであれば，中古パソコンを選んでみるという方法があります。目的さえ決まっていれば，とくに最新のOSやアプリケーションにこだわる必要はありません。

テキストの入力がメインの人や，文字レベルのパソコン通信をやってみたいという人には，高機能な最新モデルよりも，手軽に購入できる中古パソコンのほうが向いていることもあります。

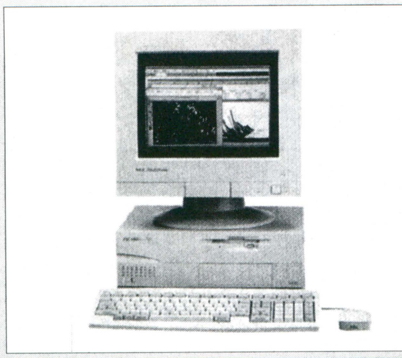
また，98用のDOSゲームをするためだけにパソコンがほしいと考えている人などには，旧機種がオススメでしょう。

ベーマガでも，『U-com Buyer's Guide』で毎回紹介している中古パソコン。今回は，中古パソコンの老舗，日本マイコン流通センター渋谷駅前店の副店長，香遠さんにお話をうかがいました。

――こちらではどのくらいの予算で中古パソコンを購入できますか？

香遠さん（以降，敬称略）「中古パソコンは，4～5万円台が中心です。安いものだと，ディスプレイとセットで4万円程度でそろえることができます。

うちは，新品のパソコンもあつかっているので，新品を購入されるお客さんもいるのですが，新品をお求めになる人は，



▲i486SX～i486DX2のCPUを搭載した98MATE。DOSやWindows3.1ならまだまだ現役で使える

Windows95マシンを目的にして，20万円前後の予算で購入されます。」

――どういった人が中古パソコンを購入していきますか？

香遠「中古パソコンを購入される人は，特定の機種を指定される場合がほとんどです。

一番多いのが，学校や会社で使っているのと同じ機種がほしいという人です。学校の授業などで習う操作方法を自宅で復習したい，または会社で使っているパソコン環境を自宅でもそろえたいというのが目的のようです。

また，2台目のパソコンとして，安い中古パソコンを買われる人もいらっしゃいます。この場合は，パソコン通信やDOSのゲーム用など使用目的を特定していることがほとんどですね。」

――最近では，どんな中古パソコンに人気がありますか？

香遠「機種でいうと，98，FM TOWNS，MSXなどが売れています。

98だと，PC-9821Aシリーズ（初代98MATE）や，PC-9801Bシリーズ（初代FELLOW）などが人気です。

FM TOWNSでは，FM TOWNSⅡMXやFreshなどが，在庫が入るとすぐになくなってしまうという状態です。

学校などに設置されるパソコンは，約7割がNEC，3割が富士通だそうです。東京都内の学校では，FM TOWNSが多いようなので，これらの機種が人気なのもわかりますね。」

――中古パソコンを購入するときは，どんなことに注意したらいいですか？

香遠「できれば実物を見て，確認してから購入したほうがいいですね。また，保証の有無なども購入する前に確かめてください。

私ども日本マイコン流通センターでは，動作確認を行なっていますので，通信販売で購入されても安心です。また，中古パソコンでも永久保証，永久買い取り保証など，アフターサービスも万全です。

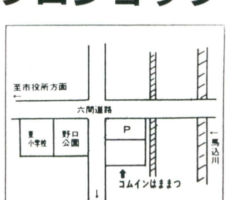
5万円以上の中古のパソコン，周辺機器には，総合保険も付いていますので，安心してお使いいただけると思います。」

――中古パソコンというと，故障などが心配ですが，保証もしっかりしているんですね。今回はどうもありがとうございました。

使い道を考えれば，手軽で便利な中古パソコン。みなさんも一度お店をのぞいてみてはいかがでしょうか。



▲ベーマガ3月号の日本マイコン流通センターの広告の一部。ゲーム機と同じ予算でパソコンが手に入る



賢く使えばとっても便利！

パソコン・ショップの㊢サービス

製品の保証期間やサービスはショップによって異なりますが，サービスが充実したショップはパソコン初心者にとって心強い存在でもあります。

パソコンを購入するときは，機種だけでなくショップ選びも重要なポイントです。ただ安いからという理由で商品を買うのではなく，サービス面にも注目しましょう。

ここでは，パソコン・ショップが行なっている，さまざまなサービスを紹介したいと思います。

通信販売でパソコン購入

通信販売サービスを利用すれば，遠くのショップで安く売られている製品を手に入れることができます。

秋葉原をはじめ，全国に店舗を持つパソコン・ショップ『T·ZONE』では，全国からの通信販売の受付を行なっています。

購入方法は，とても簡単。まずショップへ電話し，ほしい製品の在庫があるかどうか確認します。在庫があれば，通信販売専用窓口へ電話して製品を注文。その際に，代金の支払方法を，銀行振込／着払い／現金書留から選択します。入金を確認してから製品が発送され，数日後に自宅へ到着です。

なお，通信販売では，荷物の配送料や，代金振り込みの手数料が必要になります。ショップへ問い合わせる際には，手数料の金額も確認しましょう。

ショップの中には，独自の会報誌を発行しているところもあるので，それらを利用して製品の性能や価格をチェックしてから注文してもいいでしょう(写真1)。

T-ZONE
■在庫確認問い合わせ先
☎03-3257-2770
■通信販売専用窓口
☎0120-234-392

長期保証でトラブルも安心

パソコンや周辺機器を購入した後で問題になるのが，マシン・トラブルです。「ソフトをハードディスクにインストールしたら，パソコンが起動しなくなった」，「周辺機器を接続しても使用できない」，「パソコンが加熱し過ぎてヘンなニオイがする」など，トラブルはいろいろと起こるものです。

マシン・トラブルは，初歩的なものから交換が必要なものまであり，パソコンのしくみをよく知っていないと，簡単には修復できない場合もあります。メーカーでは一定期間の保証を設定していますが，その他に独自の保証システムを用意しているショップもあります。

東京と大阪で店舗数を増やしているパソコン・ショップ『ソフマップ』では，メーカーよりも期間の長い保証サービス(新品パソコンで5年)や，自宅への出張サービスなどいろいろなアフター・サービスが用意されています。

保証サービスが充実したショップでパソコンを購入すれば，トラブルが起きても，修理や点検を依頼することができ，故障したときでも安心です。

保証を受ける場合，製品の保証書にショップの名前が記入されているか，そのショップで購入したことを示す伝票が必要になります(写真2)。伝票やレシートはつい捨ててしまいがちですが，マシン・トラブルにそなえて，大切に保存しておきましょう。

下取り，買い取りで予算をおさえる

ショップによっては，機器の下取りや買い取りのサービスをしているところもあります。

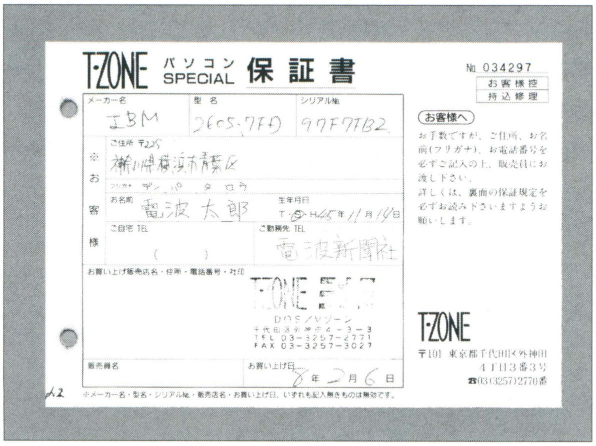
下取りは，自分の持っている機器とほしい製品を交換し，差額を現金で支払うシステムです。古いパソコンを持っている人は，買い換えの際にこのサービスを利用すると，予算を節約でき経済的です。

買い取りは，使わなくなった機器などをショップが現金で買い取ってくれるものです。部屋がせまくなってきたので，いらなくなったパソコンや周辺機器を処分したいという場合にはとても便利なサービスといえるでしょう。

本誌の広告でおなじみのパソコン・ショ



《写真1》ショップが店頭で配布している会報誌。ショップのサービスや，製品の実売価格が載っている



《写真2》保証書には，どのショップで購入したかを記載する項目がある。保証を受けるためにも，かならず記入してもらおう

ップ『日本マイコン流通センター』では，全国からの下取り，買い取りの申し込みも受け付けています。

事前に電話で連絡して，下取りや買い取りをしてほしい機器に，住所／氏名／年令／電話番号などを記入したメモを添えて，日本マイコン流通センターへ宅急便などで送ります。買い取りのときは代金の引き渡し方法を，下取りのときは買い換え希望の製品を忘れずに記入しましょう。機器の検査をショップで行ない，1週間ほどで買い取り代金が送られるか，下取りに関する連絡があります。

下取り，買い取りサービスは，ショップによってシステムが異なります。まずはショップへ電話をして，下取り，買い取りのシステムを問い合わせてみるといいでしょう。

なお，これらのサービスを利用するには，身分を証明するもの（免許証，保険証など）と印鑑が必要になります。とくに未成年の場合は，保護者の同意書が必要なので注意しましょう。

日本マイコン流通センター
☎03-3463-4455

充実したサービスがいっぱい

ソフマップでは，ソフトのインストール，メモリやハードディスクの増設といった作業を代行する「ソフマップコンピュータクリニック」というサービスを行なっています。

これらの作業は，めんどうな上にトラブルもよく起こります。専門知識を持ったショップの人がかわりにやってくれれば，初心者でも安心して自分のパソコンを増設できるというものです。

このサービスは，ソフマップ以外のショップで購入した製品でも受けられます。増設作業がめんどうだと感じたり，うまくできるか不安で手がつけられない人は，ぜひ依頼してみましょう。

ショップによっては，メンバーズ・カードを発行してくれるところもあります。申し込みをして会員になると，新製品やお買い得情報をいち早くダイレクト・メールで教えてくれたり，購入時に特別割引をしてくれたりと，多くの特典があります(写真3)。

ほとんどのショップで，入会金や年会費は無料となっているので，買い物のついでにカードを発行してもらうのも，ショップを賢く利用する一つの方法といえるでしょう。

ショップのサービスは，実にさまざまですが，保証サービスはとても重要です。マシン・トラブルは購入した後に起きるので，パソコン初心者はアフター・サービスが充実したショップでパソコンを購入するようにしましょう。

ソフマップコンピュータクリニック
東京☎03-5256-6841
大阪☎06-634-9465



《写真3》ショップで発行しているメンバーズ・カード。入会すれば，特別割引などのサービスが受けられる

全国「コンピュータ・ショップ」ガイド

みなさんのコンピュータ・ライフを支援してくれるショップ・ガイドです。
春休みを利用してぜひ訪問してみましょう。

■店名①所在地②電話番号③営業時間④定休日⑤プロフィール⑥特に力を入れているパソコン本体

■I/OPLAZA新札幌店①北海道札幌市厚別区厚別中央二条2丁目丸謙ビル1F②☎011-894-6866③11:00～20:00

■DEPOツクモ2番街店①北海道札幌市中央区南二条西1-5②☎011-242-3199③10:00～20:00(日・祝日10:15～19:00)⑤カラー広告で毎月全国に秋葉原情報を提供しています

■ツクモ札幌店①北海道札幌市中央区南二条西3-15-1②☎011-241-2299③10:30～19:30(日・祝日10:15～19:00)金・土は20:00まで⑤カラー広告で毎月全国に秋葉原情報を提供しています

■そうご電器YES札幌店①北海道札幌市中央区南二条西3丁目②☎011-214-2840③10:30～19:30④月2回、木曜日⑤入門からビジネスまで対応できる店作り⑥PC-98シリーズ、Macintosh、DOS/V(富士通)

■CAVINOSAKAYA①北海道札幌市中央区北一条西3丁目②☎011-221-0181③11:00～18:30(日・祝日10:00～18:00)⑤毎週抽選で８０００名に当たるちょいと寝クッションのプレゼント実施中

■I/OPLAZA北店①北海道札幌市中央区北31条西5丁目萩中ビル1F②☎011-727-9886③11:00～21:00(日11:00～19:00)

■I/OPLAZA東苗穂店①北海道札幌市東区東苗穂3条1-3-45コスモロイヤル②☎011-786-2248③12:00～21:00

■I/OPLAZA平岸店①北海道札幌市豊平区平岸3条9丁目三宝ビル1F②☎011-813-9701③11:00～20:00

■アグリーメイト①北海道夕張郡長沼町東3北10番地②☎01238-8-3386③10:00～19:00

■オスカー滝川店①北海道滝川市本庁4-1-1②☎0125-24-7504③9:00～18:00④日・祝日

■そうご電器YESさいか①北海道函館市松風町9-1②☎0138-27-2551③10:30～19:30④月2回、木曜日⑤入門からビジネスまで対応できる店作り⑥PC-98、Macintosh、DOS/V(富士通)

■オスカー①北海道深川市4条3-4②☎01642-2-7705③9:00～18:00④日・祝日

■メディア①北海道旭川市3条通10丁目右10号②☎0166-25-9801③10:00～18:30(日・祝日10:00～18:00)④火曜日

■そうご電器YES旭川店①北海道旭川市4条7丁目②☎0166-26-2255③10:30～19:30④月2回、木曜日⑤入門からビジネスまで対応できる店作り⑥PC-98、Macintosh、DOS/V(富士通)

■リードコナン①岩手県盛岡市上田4-21-26②☎0196-22-4661③10:00～19:00④なし

■そうご電器YES盛岡①岩手県盛岡市大通3-1-23YES盛岡ビル②☎0196-25-7656③10:30～19:30④月2回、木曜日⑤入門からビジネスまで対応できる店作り⑥PC-98シリーズ、Macintosh、DOS/V(富士通)

■ワンダーボックス①宮城県仙台市若林区南材木町34②☎022-227-4681③10:00～19:00④水曜日⑤10万円以内で、486マシン、モニター、プリンターが、セットで揃います。⑥PC-98シリーズ、DOS/V(三洋電機、シャープ)、中古

■そうご電器YES仙台①宮城県仙台市青葉区一番町2-5-5②☎022-266-6212③10:30～19:30④月2回、木曜日⑤入門からビジネスまで対応できる店作り⑥PC-98シリーズ、Macintosh、DOS/V(富士通)

■OAシステムプラザ①宮城県仙台市青葉区1-3-9第6広瀬ビル2F②☎022-268-5541③10:00～19:00④一月一日のみ

■コンピュータPRO山形①山形県山形市荒楯町1-1-15②☎0236-25-9801③10:00～19:30(水・土・日・祝10:00～18:00)④なし

■コンピュータPROシステム①山形県天童市老野森2-11-31②☎0236-54-1531③10:00～21:00④なし

■コムイン福島①福島県福島市曽根田町7-10②☎0245-35-6100③10:00～19:00④日曜日

■intio(ｲﾝﾃｨｵ)郡山店①福島県郡山市桑野2-36-13②☎0249-35-0633③10:00～19:00④火曜日

■パルテック新潟店①新潟県新潟市出来島401DEKKY401②☎025-281-2171③10:00～20:00④なし

■マイコンランド長野店①長野県長野市平林836-1ニューYSﾋﾞﾙ1F②☎026-263-0015③10:00～19:00④火曜日

■オノデンキ①長野県松本市ふかし1-2-8ﾊﾟﾋﾞﾙ内②☎0263-35-3922③10:00～19:00(日曜日10:00～18:00)④水曜日⑤インターネットの体験ができるお店⑥PC-98シリーズ、ｴﾌﾟｿﾝPCIBM、富士通、東芝、コンパック他

■ソフトプラザ遊基竹林店①栃木県宇都宮市竹林町333②☎0286-43-6686③10:00～19:00④月曜日⑤親切なサポート⑥PC-98シリーズ

■ＩＣランドキタジマ①茨城県下館市女方5 ②☎0296-28-0050③10:00～19:00④月曜日⑤

■ビッグウェーブ①東京都葛飾区お花茶屋1-26-9-202②☎03-5680-2100③11:00～19:00④日・祭日

■パソコンショップP＆A①東京都葛飾区新小岩2-2-20②☎03-3651-0148③10:00～19:00(日・祝日10:00～18:00)④毎週水曜日⑤ベーマガ読者の身方です。毎月掲載の広告もよろしく

■テレコムパソコンマート①東京都港区三田1-2-18TTDﾋﾞﾙ②☎03-5445-0561③10:00～18:00④日・祭日

■インパクト三ノ輪支店①東京都荒川区東日暮里1-13-16サンワードパレス②☎03-5811-5631③10:00～19:00④日・祭日⑤ベーマガの広告も参照ください⑥PC-98シリーズ

■日本マイコン流通センター①東京都渋谷区道玄坂2-3-2DAIGAIビル7F②☎03-3463-4455③10:00～20:00④なし⑤ベーマガの広告でおなじみ⑥PC-98シリーズ、日本IBM、富士通、エプソン他

■ツクモDOS/Vパソコン本館①東京都千代田区外神田1-11-3②☎03-3254-3999③10:45～19:30(日・祝日10:00～19:00)金・土は20:00まで④第３水曜日⑤カラー広告で毎月全国に秋葉原情報を提供しています

■インパクト本店①東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館７②☎03-5294-3741③10:00～19:00④なし⑤ベーマガの広告も参照ください⑥PC-98シリーズ

■ツクモニューセンター店①東京都千代田区外神田1-16-10②☎03-3251-0987③10:45～19:30(日・祝日10:00～19:00)④第３木曜日⑤カラー広告で毎月全国に秋葉原情報を提供しています

■ツクモパソコン本店①東京都千代田区外神田1-9-7②☎03-3253-5599③10:45～19:30(日・祝日10:00～19:00)金・土は20:00まで④第３木曜日⑤カラー広告で毎月全国に秋葉原情報を提供しています

■ツクモインターネット館①東京都千代田区外神田1-9-9②☎03-3253-4199③10:45～19:30(日・祝日10:00～19:00)④第３木曜日⑤カラー広告で毎月全国に秋葉原情報を提供しています

■アイ・ツーFM-LAB秋葉原2号店①東京都千代田区外神田3-11-8②☎03-3254-1212

■パソコンショップ・クレバリー①東京都千代田区外神田3-14-3福栄秋葉原ビル4F②☎03-5296-1770③10:00～19:00(通販)10:30～19:00(店舗)④原則として無休⑤初心者の方にも安心してお買い求めいただける各セット商品をはじめ、お買い得品が目白押し！⑥PC-98シリーズ、エプソンPCFM-TOWNS、日本IBM、富士通、東芝、コンパック、エプソン、キヤノン

■パソコンショップP＆A秋葉原店①東京都千代田区外神田3-14-6恵光ビル5F②☎03-5294-7053③11:00～19:00④毎月第三水曜日⑤新品パソコン本体5年保証⑥MAC、富士通

■ツクモソフト8号店①東京都千代田区外神田3-14-9②☎03-3251-0099③10:45～19:30(日・祝日10:00～19:00)金・土は20:00まで④第３水曜日⑤カラー広告で毎月全国に秋葉原情報を提供しています

■AVCフタバ電機①東京都千代田区外神田3-2-3②☎03-3253-7655③10:00～21:00④なし

■**アイ・ツーDOS/V専科3号店**①東京都千代田区外神田3-8-17②☎03-3254-1215

■**アイ・ツー東京本部**①東京都千代田区外神田3-8-17②☎03-3256-0012

■**アイ・ツーMultimedia1号店**①東京都千代田区神田佐久間町1-17②☎03-3254-1214

■**レック**①東京都千代田区神田北乗物町1ｲﾄｰﾋﾟｱ神田共同ﾋﾞﾙ1F②☎03-3256-1401③10:00～19:30④土・日・祭日

■**ポイント**①東京都足立区千住仲町19-8太陽生命ビル1F②☎03-3870-9815③10:30～19:00④日・祭日⑤ベーマガの広告も参照ください

■**パシフィックレンタル中古パソコンセンター**①東京都大田区西蒲田8-15-1伊藤ﾋﾞﾙ1F②☎03-3733-1441③9:15～19:00④土・日・祭日⑤日本一の在庫量、日本一やすい価格で超優良中古パソコンを販売⑥PC-98シリーズ、エプソンPC、MAC、富士通、東芝

■**キョーワインターナショナル**①東京都品川区大崎1-20-16②☎03-3490-5201③13:00～19:00④日曜日⑤ベーマガの広告も参照ください⑥中古ゲーム基板専門店

■**Active**①東京都文京区本郷5-1-2クロサワビル301②☎03-5689-5470③11:00～22:30④なし⑤ベーマガの広告も参照ください

■**パルテック町田店**①東京都町田市中町1-1-14パルテックビル②☎0427-29-5651③10:00～20:00④なし

■**パソコン情報館Incom相模原店**①神奈川県相模原市富士見町2-1-2②☎0427-69-4611③10:00～19:00④なし

■**アイザワ時計店**①神奈川県横浜市中区大平町1②☎045-641-4337③9:00～19:00（土・日・祝日10:00～17:00）④月1回程度、定休日なし

■**PC.LANDBECS**①神奈川県横浜市青葉区桜台26-1②☎045-984-4828③10:00～19:00④毎週水曜日・第火曜日

■**ウェーブ・アイ大和店**①神奈川県大和市中央5-6-29②☎0462-63-9898③10:00～20:00④火曜

■**パルテック湘南店**①神奈川県藤沢市南藤沢8-1ライオンズマンション1F②☎0466-24-0098③10:00～20:00

■**ウェーブ・アイ湘南台店**①神奈川県藤沢市湘南台1-10-1②☎0466-43-1771③10:00～20:00④第二、第三火曜日

■**パソコン情報館インコム柏店**①千葉県柏市若柴字入谷津11②☎0471-34-3101③11:00～20:00④なし

■**PCGallery**①千葉県市川市福栄1-9-9②☎0473-59-3115③10:00～18:30④日・祭日

■**コムネット**①千葉県船橋市前原3-21-13②☎0474-76-0860③11:00～20:00④毎週木曜日⑤初心者にもきめ細かなサービス⑥PC-98シリーズ、中古、シャープ

■**ウェーブ・アイ千葉店**①千葉県千葉市美浜区高巣3-14-2②☎043-279-7118③10:00～19:00④毎週水曜日

■**パルテック所沢店**①埼玉県所沢市久米602-3KS所沢ビル1F②☎0429-95-2630③10:00～19:00

■**ビットマップ**①埼玉県坂戸市清水町46-40②☎0492-83-0455③10:30～19:30④水曜日⑤親切丁寧、初心者歓迎！⑥PC-98シリーズ、富士通、MAC、IBM、他

■**テクノポートシトラス**①愛知県名古屋市中区錦2-4-23シトゥラスT.8F②☎052-229-1039③11:00～19:00④水曜日

■**グッドウィル4号店**①愛知県名古屋市中区大須3-11-29②☎052-243-5861③9:55～19:40④なし

■**ツクモ名古屋2号店**①愛知県名古屋市中区大須3-14-43②☎052-251-3399③10:30～19:30（土・日・祝日10:00～19:30）④水曜日⑤カラー広告で毎月全国に秋葉原情報を提供しています

■**グッドウィル6号店**①愛知県名古屋市中区大須3-19-15②☎052-243-5871③9:55～19:40④なし

■**グッドウィル8号店**①愛知県名古屋市中区大須3-21-7②☎052-242-8609③9:55～19:40④毎週水曜日

■**グッドウィル1号店**①愛知県名古屋市中区大須3-30-85②☎052-263-4755③9:55～19:40④なし

■**ツクモ名古屋1号店**①愛知県名古屋市中区大須3-30-86②☎052-263-1655③10:30～19:30（土・日・祝日10:00～19:30）④火曜日⑤カラー広告で毎月全国に秋葉原情報を提供しています

■**グッドウィル2号店**①愛知県名古屋市中区大須3-30-93②☎052-242-8581③10:30～19:30④毎週水曜日

■**グッドウィル7号店**①愛知県名古屋市中区大須3-33-6②☎052-251-5677③9:55～19:40④なし

■**グッドウィル3号店**①愛知県名古屋市中区大須3-43-1②☎052-242-5583③9:55～19:40④なし

■**グッドウィル5号店**①愛知県名古屋市中区大須3-8-10②☎052-242-3251③9:55～19:40④なし

■**EIDENコンプマート名古屋**①愛知県名古屋市中村区名駅4-22-21②☎052-589-3000③10:30～19:30（日・祭日10:00～19:00）④なし⑤Win95からインターネットまで。情報パーワー全開店⑥パソコン、周辺機器全般

■**パソコンショップコムインはままつ**①静岡県浜松市野口町109②☎053-454-8511③④なし⑥PC-98シリーズ

■**すみやパソコンアイランド浜松宮竹店**①静岡県浜松市宮竹町249-1②☎053-463-3711③10:00～20:00④水曜日⑥PC-98シリーズ、日本IBM、富士通、東芝、

■**すみやパソコンアイランド浜松高台店**①静岡県浜松市幸4-4-3②☎053-473-3022③10:00～20:30④水曜日⑥PC-98シリーズ、日本IBM、富士通、東芝、

■**すみやパソコンアイランド静岡駅前店**①静岡県静岡市紺屋町8-10大和銀行ビル②☎054-255-8819③10:00～20:00④水曜日

■**すみやパソコンアイランド静岡国吉田店**①静岡県静岡市国吉田4-5-23②☎054-263-5900③10:00～20:00④水曜日

■**トヨムラT-ZONE静岡店**①静岡県静岡市中吉田34-34②☎054-264-4120③10:30～20:00④水曜日

■**システム・イン吉野**①静岡県藤枝市田辺2-12-44②☎054-636-0630③10:00～20:00④水曜日⑤豊富な品揃えと安心のサポート。専門スタッフがていね

いに対応します⑥PC-98シリーズ、富士通

■すみやパソコンアイランド富士店①静岡県富士市高島町3②☎0545-51-7227③10:00～20:00④水曜日

■すみやパソコンアイランド沼津店①静岡県沼津市共栄町20-6②☎0559-23-5700③10:00～20:00④水曜日

■オガワムセン①岐阜県大垣市宮町2-29②☎0584-78-7687③10:00～19:00④水曜日

■グッドウィルByビッグバーン四日市店①三重県四日市市泊小柳町2-1ビッグバーン四日市店内②☎0593-47-1102③10:00～20:00④火曜日

■アイ・ツーFM-LABMultimedia1号店①大阪市中央区難波千日前15-18②☎06-632-0012

■トム（ユニオン3号店）①大阪市浪速区難波2-4-2スペース難波102②☎06-649-1098③④なし⑤なんでも激安の店！8Bit機からコミック・ビデオまで幅広く扱っています。⑥シャープX68000、コモドール

■ユニオンコンピューターネットワーク①大阪市浪速区日本橋4-15-23②☎06-644-0554③11:00～19:00④なし⑤日本一安いお店を目指しています。⑥PC-98シリーズ、他

■パルテック大阪店①大阪市浪速区日本橋4-7-16パルテックビル1F②☎06-645-9501③10:30～19:00④年中無休

■アイ・ツーFM専科2号店①大阪市浪速区日本橋5-14-20②☎06-634-1212

■パルテック大阪日本橋店①大阪市浪速区日本橋5-4-22②☎06-636-0162③10:00～19:00④年中無休

■アイ・ツーDOS/V専科3号店①大阪市浪速区日本橋5-6-1②☎06-634-0112

■アイ・ツー本社統括本部①大阪市浪速区日本橋5-6-1②☎06-634-0012

■ユニオン2号店プロトワン①大阪市浪速区日本橋5-6-14②☎06-649-4080③11:00～19:00④なし⑤見たかッ！空を切り裂く波動の価格！⑥PC-98シリーズ、中古

■システム21奈良店①奈良県奈良市大宮町1-133-5②☎0742-35-9800③10:00～19:00（日・祭日10:00～1900）④なし

■パルテック奈良ファミリー店①奈良県奈良市西大寺東2-4-1奈良ファミリー内別館1号館②☎0742-36-8566③10:00～19:00④第2第3木曜日

■システム21王寺店①奈良県北葛城郡王寺町王寺2-7-4②☎0745-72-9801③10:00～20:00（日・祭日10:00～1900）④なし

■グッドウィルINビッグバーンいかるが店①奈良県生駒郡斑鳩町竜田西8-1-15ビッグバーンいかるが店2F②☎07457-4-6033③10:00～20:00④毎週火曜日

■アップルセンター京都御池①京都市中京区西洞院通御池上ル②☎075-212-1101③10:00～18:00④土・日・祝

■ピコ①京都市下京区寺町通五条上ル西橋詰町775-1②☎075-365-3000③13:00～22:00（土曜日13:00～18:00）④日曜・祭日⑤限界ギリギリの大特価！すぐにお届け、この早さ！夜10時まで営業で便利！⑥PC-98シリーズ、エプソンIBM、富士通、エプソン

■J＆P富山店（三共ジョウーシン）①富山県富山市掛屋町300②☎0764-22-5033③10:30～19:30④水曜日

■OAショップ①滋賀県草津市西渋川1-4-12②☎0775-63-2077③10:00～19:00④毎週月曜日と火曜日

■西神戸マイコン①兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18②☎078-611-4194③9:00～18:00④土・日曜日

■グッドウィルINビッグバーン加古川店①兵庫県加古川市別府町別府920②☎0794-34-3601③10:00～20:00④毎週火曜日

■パルテック広島店①広島県広島市中区紙屋町1-5-10クラタビル1F②☎082-245-4850③10:00～20:00④なし

■ダイイチCOMCITY①広島県広島市中区紙屋町2-2-21②☎082-248-4343③10:00～19:00④火曜日（不定休）

■ハイパーブルート五日市店①広島県広島市佐伯区五日市中央2-11-4②☎0829-21-5040③10:00～22:00④なし

■マウス①山口県下関市吉見新町2-3-7②☎0823-86-2888③13:00～19:00（土・日10:00～）

■NECPIプラザマウス①山口県吉見新町2-3-7②☎0832-86-2888③13:00～19:00④月曜日、祝祭日

■表町メディオ①岡山県岡山市表町2-1-45②☎086-232-4876③10:00～20:00

■野田屋電機①香川県高松市丸亀町1-3②☎0878-51-4545③10:00～19:00

■カメラのキタムラ高松／南店①香川県高松市上天神町源太也1881-1②☎0878-67-3323③10:00～20:00④1日・2日

■ニイデンキ①徳島県阿南市富岡町あ石3-8②☎0884-22-0463③10:00～20:00④日・祭日

■アルタシステム①徳島県海部郡海南町四方原字旭町3-7②☎08847-3-3993③10:00～18:30④日・祭日

■DOS/Vショップデジタルサイエンス徳島店①徳島県徳島市山城西2-45山久ビル2F②☎0886-24-1651③10:00～18:00④水曜日、祝日

■パソコンショップ遊ぴゅあ①徳島県徳島市南内町3-26鳥羽ビル1F②☎0886-54-9661③10:00～19:00④水曜日⑤初心者にやさしい親切なお店⑥IBM

■コモド①徳島県徳島市東大工町2-16②☎0886-55-5006③10:00～22:00（土・日・祭日9:00～21:00）④日・祭日

■メルパコムランド潮江店①高知県高知市仲田町6-24②☎0888-33-6001③10:30～19:30（日・祝10:00～19:00）④第一第二水曜日（水曜日が祝日の場合は営業）

■メルパコムランド土佐道路店①高知県高知市朝倉南町8-32②☎0888-43-8877③（平日）10:30～19:30（日・祝）10:00～19:00④毎週水曜日（水曜日が祝日の場合は営業）

■パソコンプラザ・アルシュ①愛媛県松山市道後樋又8-8②☎089-926-2690③10:00～19:00④第2・第4土曜日曜日⑤お客様にあったシステムをコンサルティングし、かならずご満足していただける店⑥IBM、富士通、東芝、キヤノン、ソニー

■C&INEXT松山①愛媛県松山市千舟町5-5-5②☎089-941-8753③10:00～19:00④水曜日

■ソフトハウス①愛媛県松山市湊町4-2-25②☎089-945-3949③10:00～19:00④水曜日

■マイコンハウス①愛媛県松山市湊町4-5-11②☎089-947-7831③10:00～19:00

■メルパコムランド松山本店①愛媛県松山市来住町1277-1②☎089-970-5316③（平日）10:30～21:00（日・祝）10:00～19:00④第一水曜日（水曜日が祝日の場合は営業）

■T-ZONEハロー①福岡県博多区博多駅南1-2-3住友博多駅前ビル②☎092-472-1811③10:00～19:00

■パルテック福岡店①福岡県福岡市中央区渡辺通り4-9-25ジークス天神2F②☎092-733-8927③10:00～20:00④第2第3水曜日

■パルテック小倉駅前店①福岡県北九州市小倉北区京町3-7-15②☎093-511-2310③10:00～19:00④年中無休

■パルテック小倉本店①福岡県北九州市小倉北区室町3-2-27②☎093-571-2310③10:00～19:00④年中無休

■パルテック熊本店①熊本県熊本市手取本町4-9杉谷ビル2F②☎096-351-9821③10:00～20:00④年中無休

■パルテック熊本インター店①熊本県熊本市御領町286-1日産パライゾ2F②☎096-389-9800③10:00～20:00④なし

■パルテックアルファテック大分店①大分県大分市中央町3-6-13ガレリア竹町内②☎0975-38-2666③10:00～19:00

■ベスト電器パソコン館鹿児島①鹿児島県鹿児島市西千石町1-1②☎0992-23-2081③10:00～19:00④なし

■明昭堂TAKE1①鹿児島県鹿児島市西千石町11-15②☎0992-25-3030③9:40～18:30④水曜日

■ベスト電器パソコン館川内①鹿児島県川内市西向田町10-6②☎0996-23-6680③10:00～19:00④なし

■ベスト電器パソコン館出水①鹿児島県出水市本町11-30②☎0996-63-3591③10:00～19:00④なし

レスキューWin95ユーザー

CD-ROMドライブ／モデム　各社のWin95パソコンへの対応状況一覧

対応状況欄

A. Windows95完全対応(プラグ・アンド・プレイOK)

B.Windows95対応(ドライバがWindows95に組み込み済み)

C.Windows95条件対応
- ①製品にドライバが付属
- ②バージョン・アップ・サービスを実施
  - a.パソコン通信サービスでドライバドライバを配布
  - b.店頭もしくはショールームで対応
  - c.郵送による対応

D.Windows95制限付き対応
- ①一部動作不良
- ②別オプション追加など
- ③保証はしない

メーカー名	分類	製品名	価格(円)	対応状況 A	B	C①	C②a	C②b	C②c	D①	D②	D③	備考
ｱｲ･ｵｰ･ﾃﾞｰﾀ機器	CD-ROM	CDG-AB4	25,800										ﾄﾞﾗｲﾊﾞは必要ないのでそのまま対応できる。CDGには対応できない。
ｱｲ･ｵｰ･ﾃﾞｰﾀ機器	CD-ROM	CDG-TX4											ﾄﾞﾗｲﾊﾞは必要ないのでそのまま対応できる。CDGには対応できない。Windows95ｲﾝｽﾄｰﾙ後CONFIG.SYSからSCCD.SYS行の削除が必要。
ｱｲ･ｵｰ･ﾃﾞｰﾀ機器	CD-ROM	CDG-TX4A	29,800										ﾄﾞﾗｲﾊﾞは必要ないのでそのまま対応できる。CDGには対応できない。Windows95ｲﾝｽﾄｰﾙ後CONFIG.SYSからSCCD.SYS行の削除が必要。
ｱｲ･ｵｰ･ﾃﾞｰﾀ機器	CD-ROM	CDG-TS4/98											ﾄﾞﾗｲﾊﾞは必要ないのでそのまま対応できる。CDGには対応できない。Windows95ｲﾝｽﾄｰﾙ後CONFIG.SYSからSCCD.SYS行の削除が必要。
ｱｲ･ｵｰ･ﾃﾞｰﾀ機器	CD-ROM	CDG-TX4A/98	29,800										ﾄﾞﾗｲﾊﾞは必要ないのでそのまま対応できる。CDGには対応できない。Windows95ｲﾝｽﾄｰﾙ後CONFIG.SYSからSCCD.SYS行の削除が必要。
ｱｲ･ｵｰ･ﾃﾞｰﾀ機器	CD-ROM	CDG-SX2											ﾄﾞﾗｲﾊﾞは必要ないのでそのまま対応できる。CDGには対応できない。Windows95ｲﾝｽﾄｰﾙ後CONFIG.SYSからSCCD.SYS行の削除が必要。
ｱｲ･ｵｰ･ﾃﾞｰﾀ機器	CD-ROM	CDG-SX4											ﾄﾞﾗｲﾊﾞは必要ないのでそのまま対応できる。CDGには対応できない。Windows95ｲﾝｽﾄｰﾙ後CONFIG.SYSからSCCD.SYS行の削除が必要。
ｱｲ･ｵｰ･ﾃﾞｰﾀ機器	CD-ROM	CDG-PX44	42,800										ﾄﾞﾗｲﾊﾞは必要ないのでそのまま対応できる。CDGには対応できない。
ｱｲ･ｵｰ･ﾃﾞｰﾀ機器	CD-ROM	CDG-MX2											ﾄﾞﾗｲﾊﾞは必要ないのでそのまま対応できる。CDGには対応できない。Windows95付属のMKE用ドライバが自動的に登録される。
アイシーエム	CD-ROM	CD-300F	34,800	○									ドライバ不要。接続するだけで自動的に確認(98のみ)
アイシーエム	CD-ROM	CD-300L	59,800	○									ドライバ不要。SCSIアダプタが認識されれば同時に認識される
アイシーエム	CD-ROM	CD-300P	29,800	○									ドライバ不要。SCSIアダプタが認識されれば同時に認識される(ただし音楽CDの再生は行えない)。
アイシーエム	CD-ROM	CD-310S	44,800	○									ドライバ不要。SCSIアダプタが認識されれば同時に認識される
アイシーエム	CD-ROM	CD-395C	59,800									○	対応しておらず、今後も対応の予定はない。
アイシーエム	CD-ROM	CD-450N	108,000	○									ドライバ不要。SCSIアダプタが認識されれば同時に認識される
アイシーエム	CD-ROM	CD-600S	98,000	○									ドライバ不要。SCSIアダプタが認識されれば同時に認識される
アイシーエム	CD-ROM	CD-610S	54,800	○									ドライバ不要。SCSIアダプタが認識されれば同時に認識される
アイシーエム	CD-ROM	CD-620S	34,800	○									ドライバ不要。SCSIアダプタが認識されれば同時に認識される
アイシーエム	CD-ROM	CD-630S	ｵｰﾌﾟﾝ価格	○									ドライバ不要。SCSIアダプタが認識されれば同時に認識される
アイシーエム	CD-ROM	CD-660S	29,800	○									ドライバ不要。SCSIアダプタが認識されれば同時に認識される
アイシーエム	CD-ROM	CD-605C	44,800	○									ドライバ不要。SCSIアダプタが認識されれば同時に認識される(本体底面ｼｰﾙの下にWindows95対応ｼｰﾙ貼付のもの)/ROMのﾊﾞｰｼﾞｮﾝ･ｱｯﾌﾟが必要なので数理センターに送る必要あり(ｼｰﾙ貼付なしのもの)。
アイシーエム	CD-ROM	CD-900S	59,800	○									ドライバ不要。SCSIアダプタが認識されれば同時に認識される
アイシーエム	CD-ROM	CD-910S	47,800	○									ドライバ不要。SCSIアダプタが認識されれば同時に認識される
ﾃｨｱｯｸｼｽﾃﾑｸﾘｴｲﾄ	CD-ROM	CD-600S	54,800										
ノバック	CD-ROM	NV-CD400	19,800	○									
ノバック	CD-ROM	CD STATION	23,800	○									
メルコ	CD-ROM	CDS-4ES	24,800		○								ﾄﾞﾗｲﾊﾞはWindows95添付のものを使用。
メルコ	CD-ROM	CDI-6FB	39,800		○								ﾄﾞﾗｲﾊﾞはWindows95添付のものを使用。
メルコ	CD-ROM	CDI-4FB	19,800		○								ﾄﾞﾗｲﾊﾞはWindows95添付のものを使用。
メルコ	CD-ROM	CDO-4E	34,800			○							製品に添付のﾄﾞﾗｲﾊﾞを使用。
メルコ	CD-ROM	CDS-4EN	33,000		○								ﾄﾞﾗｲﾊﾞはWindows95添付のものを使用。
メルコ	CD-ROM	CDS-4EC	41,000			○							製品に添付のﾄﾞﾗｲﾊﾞを使用。
アルプス電気	CD-ROM	4×4Pak	34,800						○				1月末より登録ユーザーに郵送
エレコム	CD-ROM	ECD-400	29,800										
エレコム	CD-ROM	ECD-L650	89,800										
エレコム	CD-ROM	ECW-600R	198,000										ﾘｰﾄﾞについてはﾄﾞﾗｲﾊﾞ不要。ﾗｲﾃｨﾝｸﾞのﾄﾞﾗｲﾊﾞとｿﾌﾄは開発中。SCSIボードが95対応の必要あり。
ｸﾘｴｲﾃｨﾌﾞﾒﾃﾞｨｱ	CD-ROM	Omni4X CD-ROM Upgrade forDOS/V	22,800					○				○	
ｸﾘｴｲﾃｨﾌﾞﾒﾃﾞｨｱ	CD-ROM	Creative CD-ROM Upgrade Kit 6X IDE for DOS/V	32,800			○							
ロジテック	CD-ROM	LCD-600	-		○								
ロジテック	CD-ROM	SCD-430	-		○								
ロジテック	CD-ROM	LCD-440	-		○								
ロジテック	CD-ROM	SCD-420	-		○								
ロジテック	CD-ROM	LCD-601	39,800		○								
ロジテック	CD-ROM	SCD-440	25,800		○								
ロジテック	CD-ROM	LCD-DV400SK	27,800		○								
ロジテック	CD-ROM	LCD-600AK	34,800		○								
ロジテック	CD-ROM	LCD-400AK	25,800		○								
ロジテック	CD-ROM	LCD-440	-		○								
ロジテック	CD-ROM	SCD-420	-		○								
加賀電子	CD-ROM	TS-CD400N	54,800										
加賀電子	CD-ROM	ICD-400PN	49,800			○							
加賀電子	CD-ROM	ICD-460N	29,800										
アイシーエム	モデム	MX-288B	34,800				○						INFファイルをNifty,ICMホームページで公開中(98用NEC版Win95に付属のNECドライバキットに含まれる)。Win95の標準ドライバではMICRO CORE MC288XLのドライバを使用。
ニューテック	モデム	NMF288-SRE	27,600			○	○						DOS/V機,PC-98対応外付型FAXモデム(28800bps)
ヒューコム	モデム	V-34ESⅡ-W	28,800		○								Micro,Inc,HUCOM(Microcom)V.34 ESⅡ
ヒューコム	モデム	HUCOM-EX/W	28,800		○								Boca Reseach社,Boca28.8kbps V.34 MV.34E
メルコ	モデム	IND-M288S	44,800										ﾄﾞﾗｲﾊﾞ不要。
インテグラン	モデム	ｽﾎﾟｰﾂｽﾀｰ	32,800		○								
インテグラン	モデム	ｸｰﾘｴ	128,000		○								
オムロン	モデム	ME2814C	42,800										ﾄﾞﾗｲﾊﾞは不要だが、機種を登録するためのｲﾆｼｬﾙ･ﾌｧｲﾙが必要。製品にﾊﾞﾝﾄﾞﾙしているほか,Nifty(SMODEMVA)にもｱｯﾌﾟﾛｰﾄﾞしている。
オムロン	モデム	ME1414CⅡ	26,800										ﾄﾞﾗｲﾊﾞは不要だが、機種を登録するためのｲﾆｼｬﾙ･ﾌｧｲﾙが必要。製品にﾊﾞﾝﾄﾞﾙしているほか,Nifty(SMODEMVA)にもｱｯﾌﾟﾛｰﾄﾞしている。
オムロン	モデム	ME2814BⅡ	29,800										ﾄﾞﾗｲﾊﾞは不要だが、機種を登録するためのｲﾆｼｬﾙ･ﾌｧｲﾙが必要。製品にﾊﾞﾝﾄﾞﾙしているほか,Nifty(SMODEMVA)にもｱｯﾌﾟﾛｰﾄﾞしている。
オムロン	モデム	ME1414BⅡ	19,800										ﾄﾞﾗｲﾊﾞは不要だが、機種を登録するためのｲﾆｼｬﾙ･ﾌｧｲﾙが必要。製品にﾊﾞﾝﾄﾞﾙしているほか,Nifty(SMODEMVA)にもｱｯﾌﾟﾛｰﾄﾞしている。
オムロン	モデム	ME2814	26,800										ﾄﾞﾗｲﾊﾞは不要だが、機種を登録するためのｲﾆｼｬﾙ･ﾌｧｲﾙが必要。製品にﾊﾞﾝﾄﾞﾙしているほか,Nifty(SMODEMVA)にもｱｯﾌﾟﾛｰﾄﾞしている。
ｸﾘｴｲﾃｨﾌﾞﾒﾃﾞｨｱ	モデム	Phone Blaster for DOS/V	36,800									○	
ロジテック	モデム	LFM-288BS	29,800		○								
ロジテック	モデム	LFM-144BS			○								
ロジテック	モデム	LFM-288US	近日発売		○								
ロジテック	モデム	LFM-288BL	近日発売		○								

パソコン通信で君も情報通になれる！

連載！

ベーシック マガジン

BMネットワークTODAY

・・・・・Vol.4・・・・・
ホームページの作りかた教えます
Part.1－入門編－

最近，インターネットを利用している人の間で，「情報発信ができるホームページを作りたい」という声をよく聞きます。
WWW（ワールド・ワイド・ウェブ）を見るだけでは，完全に受け身の状態なので，インターネットを利用している意味がありません。
BMネットワークTODAYでは，今回から数回にわたり，誰でも簡単にはじめられるホームページの作りかたを紹介したいと思います。
今回は入門編。ホームページ開設の手続きから，実際にホームページを作成するところまでを紹介します。

自由に情報発信できるホームページ

WWW（World Wide Web）とは，“世界規模のクモの巣”という名が示すとおり，インターネットに存在するさまざまな情報にアクセスできるしくみです。その情報は文字だけに限らず，音，画像，動画など多種多様な情報資源を提供することができます。

WWWで公開されている情報の最初に表示される画面が“ホームページ”と呼ばれるものです。最近では，WWWで表示されるすべての画面を総称する呼びかたとして使われています。

企業や各国政府，地方自治体などの機関から，個人で開設しているものまで，世界中には数えきれないほどのホームページが存在しています（**写真1**）。WWWで情報を得るということはホームページをつぎつぎと見ていくことと同じと考えていいでしょう。

ホームページを持つには，インターネットに接続されたWWWサーバ（WWW用のホスト・コンピュータ）上に自分で作成した情報を登録する必要があります。

ホームページは，『HTML（Hyper Text Markup Language）』という言語を使用して作成します。言語といっても，さほど難しいものではありません。

ホームページ作成に必要なものは？

ホームページを作成するために何が必要でしょうか。

●HTMLエディタ，またはテキスト・エディタ

●WWWブラウザ

これらのソフトは，店頭販売されているもの以外に，インターネットや商用ネット（NIFTY-Serveなど）で入手できるものもあります。

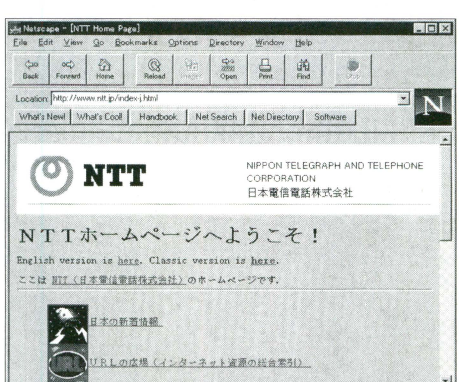
最低限この二つを用意すれば，ホームページの作成をすぐに行なうことができます。

HTMLエディタは，HTML文書を作成するためのソフトウエアです。HTMLエディタには，HTMLの基本書式があらかじめ登録されており簡単な操作でホームページを作成できるものから，グラフィック・ソフトやワープロ・ソフトのように視覚的に編集の行なえるものまでさまざまなものがあります。

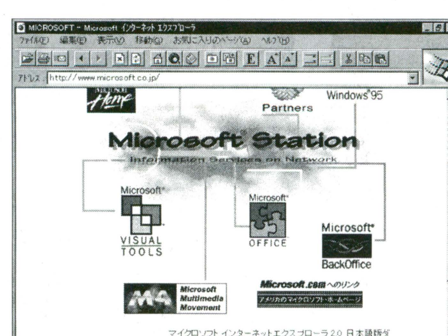
基本的には，HTMLの書式にしたがって入力すれば，Windowsの“メモ帳”などでもHTMLの文書データを作成することができます。この連載では，メモ帳などのテキスト・エディタを使ったHTML文書の作成法を紹介します。

WWWブラウザは，WWWを閲覧するためのソフトで，WWWサーバにあるHTML文書を解析し表示してくれるものです。WWWブラウザの代表的なものとして，『Mosaic』や『Netscape Navigator』，Windows95専用ブラウザ『Internet Explorer』などがあります（**写真2**）。

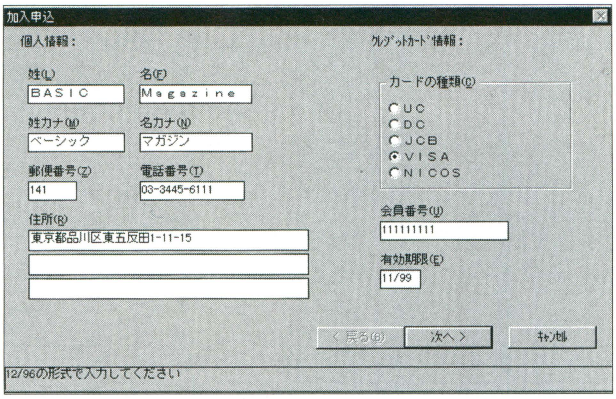
ホームページを作成する際には，エデ



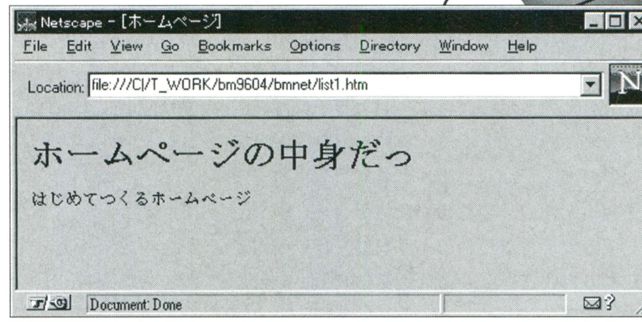
《写真1》日本のネットワークの窓口ともいえるNTTのホームページ。ホームページの検索などもできる



《写真2》InternetExplorerの最新版の2.0は，マイクロソフトのホームページで入手できる



《写真3》DESKPOWERの最近のモデルには，InfoWebに自動的に加入できるソフトウエアが付属している



《写真4》リスト1の出力結果。当然だが，文字が表示された

ィタでHTML文書を書き，WWWブラウザでその表示結果を確認するという作業をくり返します。

まずはプロバイダに加入しよう！

個人でホームページを開設するには，まずプロバイダ（インターネット接続業者）に加入する必要があります。最近では，プロバイダのほとんどがホームページ開設のサービスを行なっており，個人でも簡単にホームページを作ることができます。

サービス内容は，プロバイダによってさまざまですが，プロバイダが提供しているWWWサーバの中に数Mバイトの領域が無料（有料の場合もある）で貸しだされ，そこに自分の作成したHTML文書を置くというのが一般的です。つまり，プロバイダのWWWの一部を間借りするというわけです。

今回は，富士通が運営しているインターネット・サービス『InfoWeb』に契約し，ホームページを開設することにします。InfoWebに加入すると，個人会員で5Mバイトの容量が追加料金なしで貸しだされます。また，ホームページ作成の手助けをしてくれるサービスが充実しており，ビギナーにも安心です。

InfoWebへは，パソコン通信で加入手続きができ（オンライン・サインアップという），すぐに利用することが可能です。また，富士通から発売されているDOS／Vパソコン『FMV-DESKPOWER』シリーズには，InfoWebのオンライン・サインアップの手続きが簡単にできるソフトウエアが付属しています（**写真3**）。このソフトウエアを利用すると，Windows95上でのインターネットの設定も完全に自動で行なわれます。

これからパソコンを購入しようという人は，こういった便利な工夫にも注目してみるといいのではないでしょうか。

BMネットワーク・チェック1
InfoWebへの入会方法

今回ホームページ開設に選んだInfoWebへは，つぎのような入会方法があります。

●電話／FAXで申し込み
つぎの電話番号，FAX番号へ入会の旨を通知。申し込み用紙を郵送，またはFAXで返信してください。
☎0120-544-254
FAX03-5449-7240

●オンライン・サインアップ
つぎの電話番号へ通常のパソコン通信ソフトでアクセスしてください。
☎03-5710-5851
ログインID: guest

ホームページを作るHTMLの基礎

まずは簡単なHTML文書を作成してみましょう（**リスト1**）。

非常に簡単ですが，これだけでもホームページが作成できたことになります。

HTMLでは“タグ”と呼ばれるものを文書中に埋め込んで作成していきます。<HEAD>などのカッコでくくられたものがタグです。

これらのタグは,WWWブラウザによって解釈され，指定されたとおりに文字や画像をディスプレイ上に表示します。**リスト1**のHTML文書をブラウザで表示させると，**写真4**のように表示されます。

《リスト1》HTML文書の一例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>ホームページ</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1>ホームページの中身だっ</H1>
はじめてつくるホームページ<BR>
</BODY>
</HTML>
```

このHTML文書を実際にWWWブラウザで表示させるには，まずWindowsに付属している「メモ帳」などのエディタを使用して，**リスト1**を入力します。つぎに，ファイル名を「index.htm」として保存し，WWWブラウザでこのファイルを開いて読み込みます。これでHTML文書を作成してWWWブラウザで表示させるまでの作業ができました。

それでは**リスト1**について少し解説をしましょう。

<HTML>～</HTML>	：HTML文書の宣言
<HEAD>～</HEAD>	：HTML文書の情報
<BODY>～</BODY>	：HTMLの内容

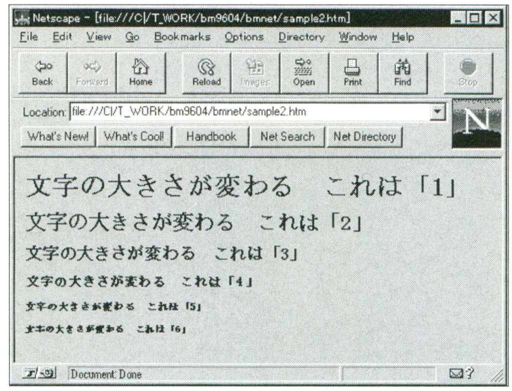
ここにあげたタグは，HTML文書における便宜上の記述で，実際は記述しなくても支障はありません。これらのタグは，<○○○>と</○○○>が対になっています。

<HTML>タグは，この文書がHTML文書であることを示し，<HEAD>タグと<BODY>タグは，HTML文書に関する情報や内容の記述する際に用います。

※注意！「index.htm」：このファイル名は，ホームページの最初に表示されるHTML文書に付けるものです。“htm”は，その文書がHTML文書であることを示す拡張子です。この拡張子はこれからもよく使うので覚えておきましょう。

《リスト2》見出し文字のパラメータによる変化

```
<H1>文字の大きさが変わる　これは「1」</H1>
<H2>文字の大きさが変わる　これは「2」</H2>
<H3>文字の大きさが変わる　これは「3」</H3>
<H4>文字の大きさが変わる　これは「4」</H4>
<H5>文字の大きさが変わる　これは「5」</H5>
<H6>文字の大きさが変わる　これは「6」</H6>
```



《写真5》リスト2の出力結果。一番上が“1”，一番下が“6”。数字が大きくなるごとに文字が小さくなる

<TITLE>ホームページ</TITLE>
：タイトルバーへの文字の表示

<TITLE>タグへは，WWWブラウザのタイトルバーに表示される文字を入力します。ここに書く文字は，WWWブラウザのホームページ登録リストにそのまま記録されるので，一目でわかるようにしておきたいですね。このタグも</TITLE>と対になっており，文末に書き込みします。

<H1>ホームページの中身だっ！</H1>
：ホームページ画面内の見出し文字のサイズ指定

<H1>タグは，ホームページ画面内の見出し文字のサイズを設定します。このタグの数字部分（リスト内では“1”）を変更することにより，文字サイズを自由に設定することが可能です（**リスト2，写真5**）。このタグでは，1で最大，6で最小のサイズで表示されます。

　：改行

HTML画面内の改行を指定するタグです。この表記がないと，改行することなく，文字を表示してしまいます。
見やすいホームページを作るためにも適当な部分で改行を入れておきましょう。また，画面中にスペースを空けたい場合などは，このタグを入れることで好みのスペースを確保できます。

それでは，ここまでに登場したタグを使って，BMネットワークTODAYのホームページを作成することにしましょう（**リスト3**）。WWWブラウザに読み込んで，できあがりを確認しておきましょう（**写真6**）。

ホームページついに開局！！

さて，できあがったホームページをWWWサーバへ登録してみましょう。

作成したHTML文書のWWWサーバへの登録は，“FTP(File Transfer Protocol)（ファイル　トランスファー　プロトコル）”という手順を使って行ないます。

FTPとはファイル転送を行なう決められた手順です。FTPを行なうには，通常FTPソフトを使用して，サーバへ接続を行ない，そこで作業を進めることになります。FTPソフトは，市販品では『Internet Chameleon』などがあります。Windows95は，標準でFTPプログラムを収録しています（**写真7**）。

HTML文書を登録する方法は，プロバイダによって異なります。この手順は大抵プロバイダからホームページ開設の手順として案内されています。

自分でサーバにディレクトリを作成する場合や，登録手続きをメールなどで行なう場合などがあるので，よくわからない場合は加入したプロバイダに問い合わせましょう。

Infowebでは，メールで申し込むと，パスワードが郵送されてくるので，これを使ってHTML文書を登録します。

ちなみに，今回のホームページは，つぎのような方法で登録しました。

```
% ftp village.infoweb.or.jp
Name (village.infoweb.or.jp) :InfoWeb コネクションID
Password : xxxxxx
ftp> ascii
ftp> put index.htm
ftp> bye
```

HTML文書を登録するには，FTPコマンドを使用して作業を行なうことになります。これらのコマンドのうち，実際に多用するものはごくわずかです。FTPでの登録作業を完了したら，インターネットに接続したコンピュータ上から見ることができます。

次回も乞うご期待！

まずは，ホームページ開設の第一歩を踏みだしました。来月からは，このホームページをさらに魅力あるものにしていきたいと思います。

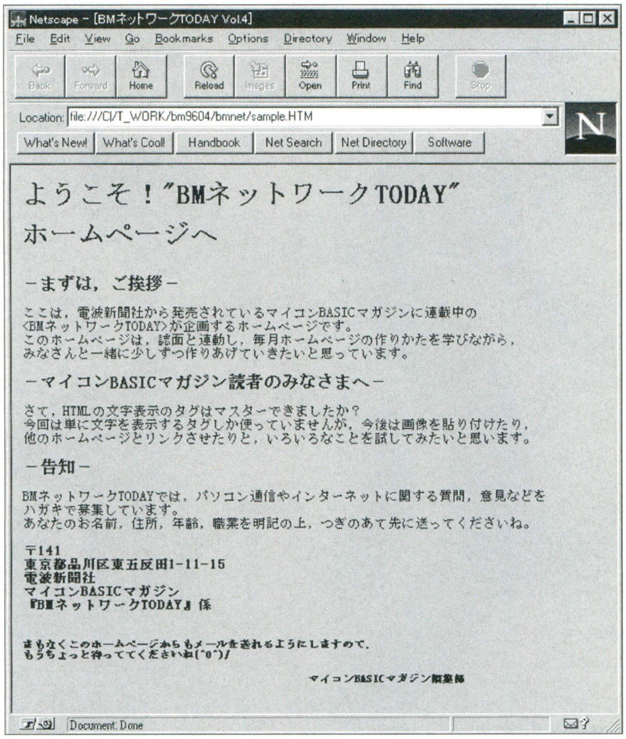
BMネットワークTODAYでは，みなさんが自作したホームページの紹介などもしていきますので，この連載を見てぜひホームページを開設してみてくださいね。

BMネットワーク・チェック2
こんな文字に注意！

HTMLで使用されるタグには「<」や「>」，「"」などの文字を使用するため，ホームページの文章内には，直接これらの文字を表示することができません。このような特殊フォントは，つぎのように表記することで使用できます。

<H1>&ltカッコの表示&gt</H1>
→　＜カッコの表示＞

その他の特殊フォント
&amp　→　&
&quot →　"

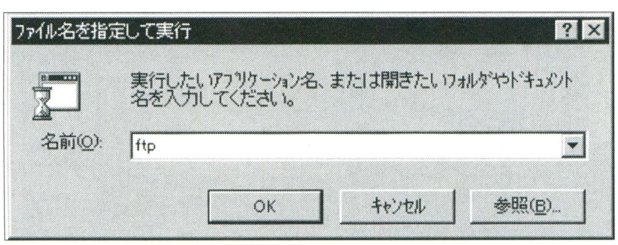


《写真6》ついに，BMネットワークTODAYのホームページがスタート。これから立派に育てていくぞ！

《リスト3》今回登場したタグを使って，作成したHTML文書

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>BMネットワークTODAY Vol.4</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1>ようこそ！&quotBMネットワークTODAY&quot</H1>
<H1>ホームページへ</H1>
<BR>
<H3>－まずは，ご挨拶－</H3>
ここは，電波新聞社から発売されているマイコンBASICマガジンに連載中の<BR>
&ltBMネットワークTODAY&gtが企画するホームページです。<BR>
このホームページは，誌面と連動し，毎月ホームページの作りかたを学びながら，<BR>
みなさんと一緒に少しずつ作りあげていきたいと思っています。<BR>
<BR>
<H3>－マイコンBASICマガジン読者のみなさまへ－</H3>
さて，HTMLの文字表示のタグはマスターできましたか？<BR>
今回は単に文字を表示するタグしか使っていませんが，今後は画像を貼り付けたり，<BR>
他のホームページとリンクさせたりと，いろいろなことを試してみたいと思います。<BR>
<BR>
<H3>－告知－</H3>
BMネットワークTODAYでは，パソコン通信やインターネットに関する質問，意見などを<BR>
ハガキで募集しています。<BR>
あなたのお名前，住所，年齢，職業を明記の上，つぎのあて先に送ってくださいね。<BR>

<H4>〒141<BR>
東京都品川区東五反田1-11-15<BR>
電波新聞社<BR>
マイコンBASICマガジン<BR>
『BMネットワークTODAY』係<BR></H4>
<BR>
<H5>まもなくこのホームページからもメールを送れるようにしますので，<BR>
もうちょっと待っててくださいね(^O^)/<BR></H5>
<H5>                              マイコンBASICマガジン編集部</H5>
</BODY>
</HTML>
```



《写真7》Windows95には，標準でFTPが搭載されている。［スタート］－［ファイル名を指定して実行］を起動し，"FTP"と入力する

BMネットワーク・チェック3
実際にホームページを見てみよう！

さて，今回作成したホームページは，つぎのURL（ホームページの住所）で実際に見ることができます。

このホームページは，連載が進むごとにどんどんパワーアップしていくので期待してください！

●<BMネットワークTODAY>ホームページのURL
http://village.infoweb.or.jp/~fwgc6281/

BMネットワーク・ニュース

インターネットで見る全日本ぷよマスターズ大会！

ぷよぷよでおなじみのコンパイルのホームページが開設されました。このホームページでは，3月24日に幕張メッセで開催される『第二回全日本ぷよマスターズ大会』の模様が中継される予定です。

この試みは，会場内に数台のカメラが設置され，激しくくり広げられる熱戦がリアルタイムでインターネットに送り込まれるというもの。当日はゲーム大会の他にも，コスプレ大会や声優オーディションなど，お楽しみ企画満載です。「見に行きたいけど，会場が遠くて……」という人は要チェック！

Information

●コンパイルのホームページのURL
http//www.compile.co.jp

●第二回全日本ぷよマスターズ大会
日時：1996年3月24日（日）AM10:00～
場所：幕張メッセ
交通：JR京葉線「海浜幕張駅」より徒歩5分
または，
JR総武線「幕張本郷駅」より路線バス15分
問い合わせ先：
コンパイル・ユーザー・テレフォン
☎082-263-6165

スーパーパソコンレクチャーX

TRACK#11「ブラウザの向こうに見えるもの」

BY くり ひろし





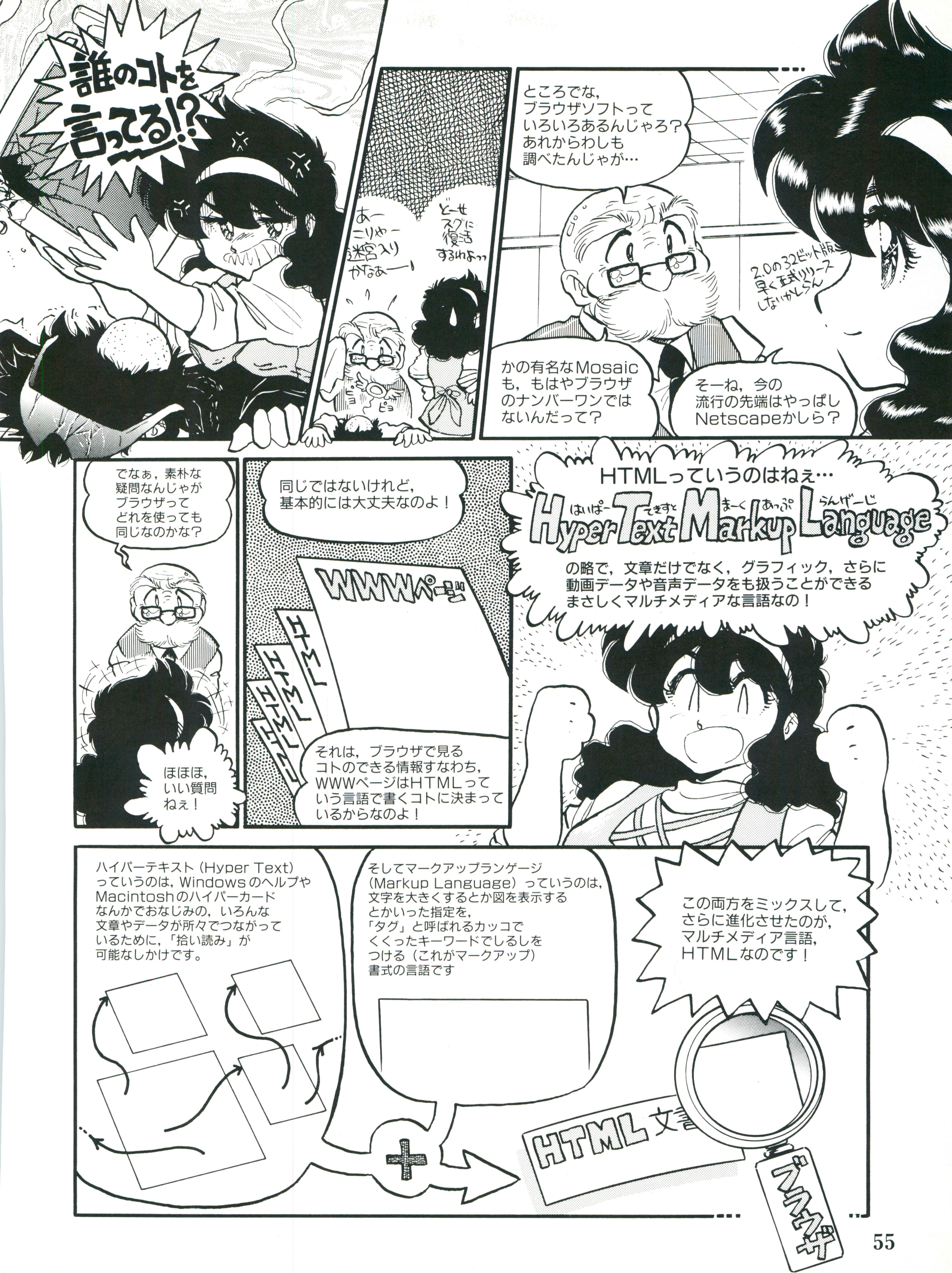
★いやぁ，時代の変化は早いものです。先月号でパソコン通信ではWWWは使えないと書きましたが，大手パソコン通信ではインターネットのppp（point to point protocol）接続サービスを開始したそうです。これで，通信速度に多少の難はありますが（パソコン通信側の速度より速くはなりません），お手軽にWWWページをのぞけることになりました。

★昨年の今頃はMosaicでInternet!!と騒いでいたはずですが…早くも時代遅れとは，まるで昨春にDX2-66MHzのマシンを買った筆者のようです(笑)。では，Mosaicでは拡張HTMLで書かれたWWWページは見れないのでしょうか？…答えは一応大丈夫，です。サポートされていないHTMLのタグが出てきたら，ブラウザはそれを無視するのです。ですから，たとえばjava対応のページをMosaicで見ると，動画ではなく静止画になっていたりします。

★ところで，ホームページを開くには，本来自分でWWWサーバソフトも用意する必要があるのですが，プロバイダ接続の場合はプロバイダのホームページがすでにありますから，HTMLで自分のページのための文書ファイル（と，画像ファイルなど）を作成して，リンクをはってもらうだけでできます（ほとんどは有料です）。

★ブラザソフトの入手方法：
MosaicはInfomosaicなどの商品名で販売されています。Netscape NavigatorはWin 95の場合リリース1.2が市販の最新版です（2.0はまだテスト中です）。hotjavaは近日中に市販される予定です。

★今回Win 95用のMS Internet Explororにあえてふれませんでした。最近では雑誌の付録CD-ROMに収録されるほど出回っていますから…もちろんWin95 PLUS! に付属していますしね。まずは何かブラウザを手に入れて，アクセスしてみましょう！



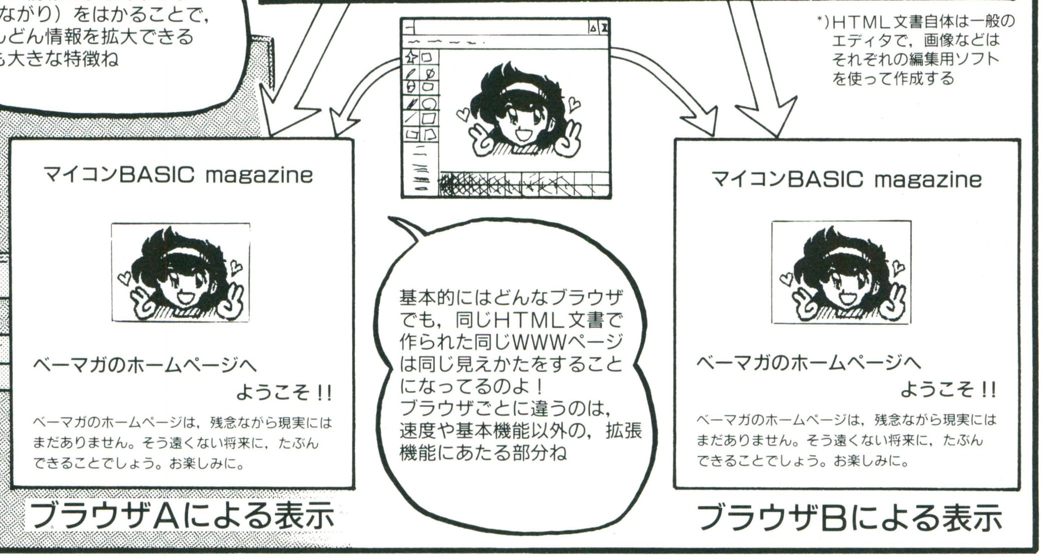
誰のコトを言ってる!?
あー こりゃー 迷宮入り かなぁー！
どーせ スグに 復活 するわよっ
ピョ
ピョ
ところでな，ブラウザソフトっていろいろあるんじゃろ？あれからわしも調べたんじゃが…
かの有名なMosaicも，もはやブラウザのナンバーワンではないんだって？
そーね，今の流行の先端はやっぱしNetscapeかしら？
2.0の32ビット版 早く正式リリース しないかしらん
でなぁ，素朴な疑問なんじゃがブラウザってどれを使っても同じなのかな？
ほほほ，いい質問ねぇ！
同じではないけれど，基本的には大丈夫なのよ！
WWWページ
HTML
HTML
HTML
HTML
それは，ブラウザで見るコトのできる情報すなわち，WWWページはHTMLっていう言語で書くコトに決まっているからなのよ！
HTMLっていうのはねぇ…
Hyper Text Markup Language
はいぱー てきすと まーく あっぷ らんげーじ
の略で，文章だけでなく，グラフィック，さらに動画データや音声データをも扱うことができるまさしくマルチメディアな言語なの！
ハイパーテキスト（Hyper Text）っていうのは，Windowsのヘルプや Macintoshのハイパーカードなんかでおなじみの，いろんな文章やデータが所々でつながっているために，「拾い読み」が可能なしかけです。
そしてマークアップランゲージ（Markup Language）っていうのは，文字を大きくするとか図を表示するとかいった指定を，「タグ」と呼ばれるカッコでくくったキーワードでしるしをつける（これがマークアップ）書式の言語です
この両方をミックスして，さらに進化させたのが，マルチメディア言語，HTMLなのです！
HTML文書
ブラウザ

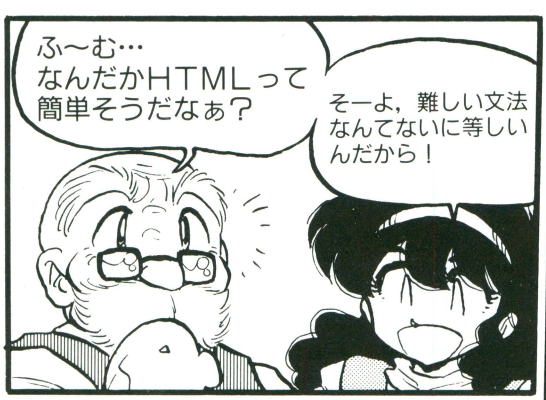


（例）　これはベーマガのページがあるとした場合の例です。
<>がタグと呼ばれる制御のための文字列です。
ブラウザはこのタグを見て，適切な表示を行ないます。

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>マイコンBASIC magazine</TITLE></HEAD>
<BODY>
<IMG SRC="TSUGUMI.GIF">
<H1>ベーマガのホームページへようこそ!!</H1>
<P>ベーマガのホームページは，残念ながら現実にはまだありません。
そう遠くない将来に，たぶんできることでしょう。お楽しみに。</P>
</BODY>
</HTML>
```

*）HTML文書自体は一般のエディタで，画像などはそれぞれの編集用ソフトを使って作成する







【Mosaicの紹介】
Mosaic（モザイク）は米国イリノイ州立大学のスーパーコンピュータの研究機関である，NCSA（National Center for Supercomputing Application）センターで開発されたほとんど元祖といっていいWWWのためのブラウザです。正しくはNCSA Mosaicと言います。1993年2月に最初のバージョンが登場しました。学校等の教育機関が使うためにはインターネットでFTPを使って無料で入手することもできますが，一般にはInfomosaicなどのメーカー製品を使うことになります。



【Netscapeの紹介】
Netscape（ネットスケープ）は，正しくはNetscape Navigatorと言います。1994年10月に誕生しました。Netscape Communications社（Mosaicを開発した人達の作った会社）の製品で，現在のブラウザソフトの主流です。標準のHTMLにない仕様をサポートしており，Netscapeでなければきれいに表示できないWWWもでてきました。性能的にもMosaicより軽くて高速です。Release2.0からは最近注目のJava言語をサポートし，アニメーションと音声が直接利用できるようになります。

【HotJavaの紹介】
ボタンなども少なく，一見Netscapeなどよりも機能が低そうですが，自己拡張性を持っているため，足りない機能は相手のWWWから転送してHotJava自身を強化するのが特徴です。最初にJava言語をサポートしたため，この名前がつきました。Applet（アプレット）と呼ばれるアニメーションや音声の小さなプログラムを必要の度に転送しながら動作します。SMCC（Sun Microsystems Computer Company）社が開発しました。残念ながらまだ日本語化はされていません。


HotJava: Java Programming for the Internet
File Options Navigate Goto Help
Document URL: http://java.sun.com/
sun microsystems
JAVA
Java(tm): Programming for the Internet
About Java
What's New?
Downloading
Documentation
The HotJava Browser
Applets
Developers Corner
Licensing
Getting in Touch
Home
Mirror Sites
Search
これがウワサのNetscapeの2.0評価版(β版)。WWWにアクセスするためのあらゆる機能(↗)
(↗)を持っている。もちろん，ftpやNewsリーダー，E-mailも使えるぞ。
Netscape Navigatorの表示例
(表示はNetscape社のホームページ)
Netscape - [Welcome to Netscape]
File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help
Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop
Location: http://www.netscape.com/
What's New! What's Cool! Handbook Net Search Net Directory
WELCOME TO NETSCAPE
EXPLORING THE NET
COMPANY & PRODUCTS
GENERAL STORE
NEWS & REFERENCE
ASSISTANCE
COMMUNITY
NETSCAPE BUSINESS APPLICATIONS
NETSCAPE SERVERS DELIVER 40 MILLION HITS IN A SINGLE DAY
Using Netscape Servers, Netscape's Web site now serves more than 40 million hits a day and more than one billion hits a month. Find out why tens of thousands of Internet and intranet customers use Netscape server software to deliver innovative Web content and applications - and why Microsoft can't compare.
NETSCAPE ACQUIRES PAPER SOFTWARE, INTRODUCES LIVE3D
Netscape announces the acquisition of Paper Software, maker of WebFX VRML software, and Netscape Live3D extensions, which bring 3-D capabilities to Netscape Navigator. Download the beta now. In addition, more than 50 companies have announced support for Moving Worlds, the next-generation VRML 2.0 specification proposed by Netscape and Silicon Graphics.
NETSCAPE NAVIGATOR 2.0 RELEASED
The beta testing is over: Read our announcement and upgrade information, and download Netscape Navigator 2.0 now. Then take a look at a new version of the Netscape site that takes advantage of Navigator 2.0 features. Also check out Netscape plug-ins, such as the MS Word viewer from Inso.
NETSCAPE NAVIGATOR GOLD 2.0 BETA RELEASED
Netscape announces the availability of Netscape Navigator Gold 2.0 beta (for Windows 95 and NT), which extends Netscape Navigator to let individuals easily publish Web pages with live online content.
11% of 1K
HotJavaの表示例
↑
これはHotJavaのα版と呼ばれる評価版。下部の五つの丸いボタンで操作の大半を行ないます(↗)
(表示はSUN社のJavaホームページ)
(↗)Netscapeとくらべると，そのシンプルさがよくわかります。
そーいや そのジャバってのも あるな…
…うっ!?
なによ，ドクター?
起きて…こないなぁ?
あれ?あれ～～～???
ちょ…っち，やりすぎちったかしらぁ!?
し，知ーらないっと…かえろ，帰ろ!
あ，わ，わしも帰るっ…!!
バタンッ
ピクリ…
むくっ
……
…か…
…影畑，
……ベーマガ郎でしたぁ…
♪パーパーパ パーパーパ パンパン パッパカパン!
ガシャア
ぐぐ
ねてる。
出演
影畑ベーマガ郎…………影
つぐ美ちゃん18才…つぐ美
謎の老博士…………Dr.D
スタッフ
脚本……………くりひろし
作画……………くりひろし
協力………… ERI & MAI
＊ ＊ ＊ ＊
監督……………くりひろし
製作……………電波新聞社
本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。
【参考資料：HTML入門(ローラ・リメイ著，プレンティスホール出版)】
Assisted by Eri Special thanks to Mai
TO BE CONTINUED♥

連載　マルチメディア時代のフルカラー・スキャニング&プリンティングをマスター

COLOR IMAGING実践講座

最終回　エプソン・スキャナでパソコンの活用法を広げよう！

さまざまなColorioスキャナの活用法を紹介してきた本講座も，残念ながら今回が最終回。今までこの記事を読んでくれた読者のみなさんなら，スキャナを手に入れていろいろなことに使ってみたいと思っているでしょう。

そこで最終回は，エプソンから発売されているスキャナのラインナップを一挙大紹介。用途と予算に応じたスキャナを手に入れて，パソコンの新しい活用法を見つけてください。

問い合わせ先
エプソン
カラリオスキャナ
インフォメーション
☎0424-99-7111

スキャナ初心者に最適！ *GT-5000WINP GT-5000WINS* 価格59,800円

スキャナがグッと身近な存在になったのは，まさにこのColorioスキャナ『GT-5000WIN』シリーズのおかげ。誰でも気軽に購入できる低価格を実現しています(写真1)。

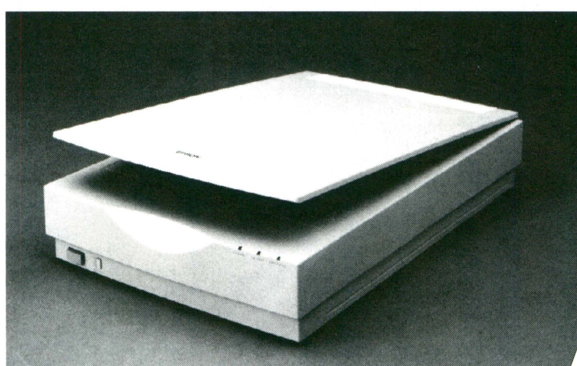
接続から使用方法までを，スキャナにはじめて触る人にもわかりやすく教えてくれるCD-ROMマニュアル『彩ちゃんのカラフルカラー王国』が付属しており，めんどうな作業を楽しくしてくれます(写真2)。

GT-5000WINシリーズには，フォトレタッチ・ソフト『PhotoMagic』と，画像データベース・ソフト『PhotoFun!LE』が付属しています。

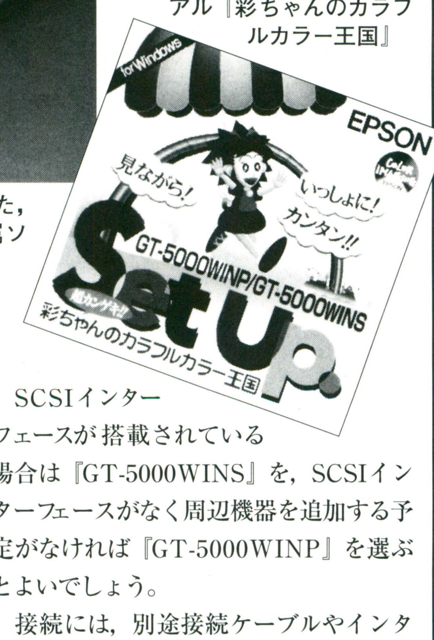
PhotoMagicは，取り込んだ画像に対して全体の色調を変えたり，複数の写真を合成するといった，たくさんの特殊効果を加えることができます。

たとえば，家族写真と海外の風景写真を取り込んで合成すれば，海外旅行の写真を作成することも簡単です。また，多少暗めの写真でも，このソフトを利用すれば，画像を明るくすることもできます。

PhotoFun!を使えば，取り込んだ画像にそれぞれコメントや，日付などのデータを付けることができます。写真を年代別に整理すれば，コメントやデータを使って，目的の画像を簡単に探しだせます。



《写真1》スキャナ普及のきっかけにもなった，『GT-5000WIN』。手頃な価格と，便利な付属ソフトが人気のヒミツ



《写真2》スキャナの利用方法を，映像と音声で教えてくれるCD-ROMマニュアル『彩ちゃんのカラフルカラー王国』

『GT-5000WIN』シリーズには，専用のパラレル・インターフェースを使ってパソコンと接続する『GT-5000WINP』と，MOやプリンタなど，さまざまな周辺機器を接続できるSCSI（スカジー）インターフェースを利用して接続する『GT-5000WINS』の2タイプがあります。

SCSIインターフェースが搭載されている場合は『GT-5000WINS』を，SCSIインターフェースがなく周辺機器を追加する予定がなければ『GT-5000WINP』を選ぶとよいでしょう。

接続には，別途接続ケーブルやインターフェースボードなどを用意する必要があるので，スキャナ購入の際に，店員さんに相談するようにしましょう。

さらなる高画質を実現したモデル　GT-8500WIN　価格99,800円

より見やすく，美しい画像取り込みを実現した，高性能なスキャナです。GT-5000WINの解像度が300dpiなのに対し，『GT-8500WIN』では，400dpiの解像度を実現。また，色変化の読み取りが1,024階調まで可能になっており，細かい画像をキレイに取り込むことができます（GT-5000WINでは256階調）。

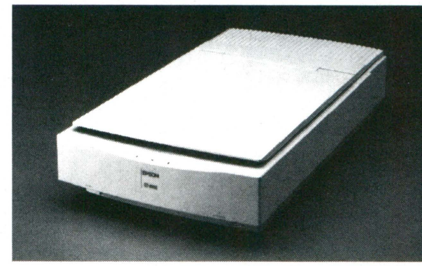
Windows95をサポートしているので，Windows95対応のアプリケーション・ソフト上で，問題なくスキャナを利用することができます。

『GT-8500WIN』には，『Photo Fun!』，『PhotoMagic』の他に，スキャナで取り込んだ新聞や百科事典の文章を，そのままテキスト・データに変換できる日本語OCRソフト『読んde!!ココ for EPSON』が付属。

このソフトを利用すれば，文章を打ち込む手間が省けて，記事データベースの作成や表のコピーなどがとても楽になります。取り込んだ文章や表などは，参考資料として利用しましょう。紀行文をパソコンで作成するときに，旅先のパンフレットを貼り付けたり，企画書に写真や表を盛り込んだりと，趣味にビジネスにさまざまな場面で活躍してくれそうです。

『GT-8500WIN』は，SCSI，パラレル・インターフェースのどちらでも接続が可能（別途接続オプションが必要）。

スキャナを，より本格的に使いたい人にオススメのモデルです（**写真3**）。



《写真3》400dpiの解像度を誇る『GT-8500WIN』。付属ソフトを利用すれば，取り込んだ文字をテキスト・データへ変換できる

ビジネスでも使える本格派モデル　GT-9000WIN　価格¥148,000

GT-8500WINの性能をさらに向上させ，600dpiの高解像度で，1,024階調の色変化の読み取りを可能にしたモデル。より実物に近い形，色を表現することができます。

もちろんWindows95に対応。さまざまなアプリケーション・ソフト上で，スキャナが利用できます。

画像データベース・ソフト『Photo Fun!』，日本語OCRソフト『読んde!!ココ for EPSON』の他，高機能フォトレタッチ・ソフト『Picture Publisher』が付属。取り込んだ画像を，より自由に加工，修正できます。

GT-9000WINも，GT-8500WINと同様，SCSI，パラレル・インターフェースによる接続が可能です。

GT-8500シリーズ，9000シリーズには，最大30枚の取り込み原稿を自動的に送りだすADF（オート・ドキュメント・フィーダ）『GT80ADF』（価格55,000円）や，A4サイズまでのポジ・フィルムの取り込みを可能にする透過原稿ユニット『GTA4FLU』（価格50,000円）がオプションで用意されています。

ビジネス・ユースや，デザインなどに活躍するプロ仕様の製品といえるでしょう（**写真4**）。



《写真4》他のモデルとは少し外見のデザインが異なる『GT-9000WIN』。ビジネス向けの本格派スキャナだ

見のがせない周辺機器をチェックしよう

エプソン・スキャナで取り込んだ画像を加工して，年賀状のイラストやかっこいい画像ができても，それがハガキや紙に印刷できなければ，少しもったいないですね。

そこで登場するのが，力強い味方Colorioプリンタ『MJ-800C』（価格79,800円）です。スキャナで取り込んだ画像を，キレイにカラー印刷することができます（**写真5**）。

スキャナに付属しているソフトを利用して画像を加工したら，プリンタで印刷して，ファイリングしたり人に見せてあげたりして，いろいろと活用しましょう。

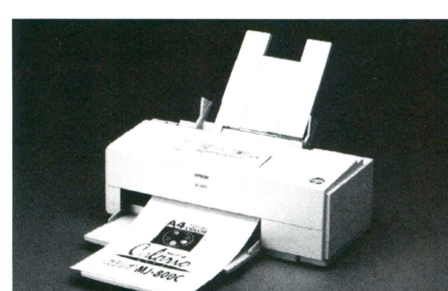
これからはキミたちの出番だ！

いかがでしたか，みなさんに最適なスキャナが見つかったでしょうか。

今やスキャナは，パソコンには欠かせない周辺機器として注目を集めています。画像を自由に加工したり，レイアウトするおもしろさは，今までのパソコン活用にはなかったものです。

写真を利用した日記を書いてもよし，コレクションや新聞記事などのデータベースを作ってもよし。スキャナは，パソコンの世界をさらに広げてくれるでしょう。

スキャナには，まだまだたくさんの活用法があるはず。これからは，もっと楽しい活用法を，スキャナを手に入れたみなさんが考えてみてください。



《写真5》スキャナとは切り離せない関係のカラー・プリンタ『MJ-800C』。加工した画像をキレイに印刷できる

旧機種を手放せないあなたに！

Windows95対策
CPUパワーアップ大作戦

●今月のターゲット

PC-9821Cb（i486SX-33MHz）

問い合わせ
アセットコア・テクノロジー（株）
☎045-473-5261



アセットコア・テクノロジーは，ODP（オーバー・ドライブ・プロセッサ）を販売する以外にも，簡単にはパワーアップできないパソコンのアップグレードを代行してくれるサービスを行なっています。

今回紹介する『PC-9821Cbアップグレードサービス』もその一つ。分解が複雑で，触れると危険な回路などもあるPC-9821Cb（以降Cbと略）を，高速なDX4マシンにパワーアップしてくれるサービス（価格は59,800円）です。それでは，このサービスを紹介するとともに，パワーアップの現場をみなさんと一緒に見ていきたいと思います。

CbのCPUパワーアップを代行してくれるサービス

1994年に登場し，話題となった初代CanBe（キャンビー）シリーズ。置き場所に困らない一体型のCb，セパレート・タイプのCx，そして，CanBeとしてははじめてPentium（ペンティアム）CPUを搭載したCfの3モデルは，今日では常識ともなっている「誰にでも簡単に使えるパソコン」の代名詞ともいえる製品でした。

現在では，力不足となってしまったCxやCb。Cxは比較的簡単にパワーアップできますが，一体型のCbの場合，分解作業が困難で，しかもディスプレイに使われている高電圧回路が危険なため，Cb用のODPやCPUアクセラレータは発売されていませんでした。

アセットコア・テクノロジーは，そんなCbのCPUのパワーアップを代行してくれるサービスを行なっています。このサービスを利用すれば，i486SX-33MHzのCPUが高速処理可能なDX4に変身します。

今回は，この『PC-9821Cbアップグレードサービス』の手続きの方法や，実際にアセットコア・テクノロジーで行なわれている作業を見ていくことにしましょう。

1週間でCbがDX4マシンに！

それでは，Cbのアップグレード・サービスの手続き方法を紹介します。

まず，アセットコア・テクノロジーに電話をして，サービスの資料と申し込み書を郵送してもらいます。

申し込み書が届いたら必要事項を記入し，料金を振り込みます。申し込み書は，郵送かFAXで送りましょう。このとき，振り込み書のコピーを添付すると，入金確認がいらないため早く対応してくれるそうです。

入金が確認されると，梱包（こんぽう）用の段ボール箱と，性能測定用のフロッピーディスクが届きます。パソコンを購入したときの段ボール箱を持っている場合は，資源をムダにしないためにも，なるべく手持ちの箱を使いましょう（**写真1**）。

なお，送るのは本体のみで，その他の付属品（キーボード，マウス，電源コードなど）は同梱する必要はありません。

また，ハードディスクに記録されている重要なデータなどは，あらかじめバックアップを取っておいたほうがいいでしょう。

性能測定用のフロッピーディスクは，アップグレードの前後で性能をくらべるためのものです。Cbを発送する前に，アップグレード前の性能を測定しておきましょう。

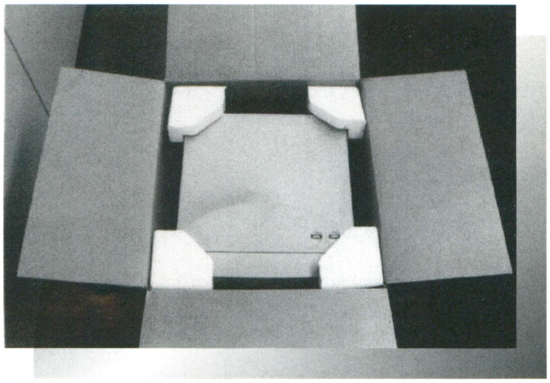
Cbを梱包して発送すれば，約1週間でパワーアップしたCbがもどってくるのです。

パワーアップの裏側を見てみよう！

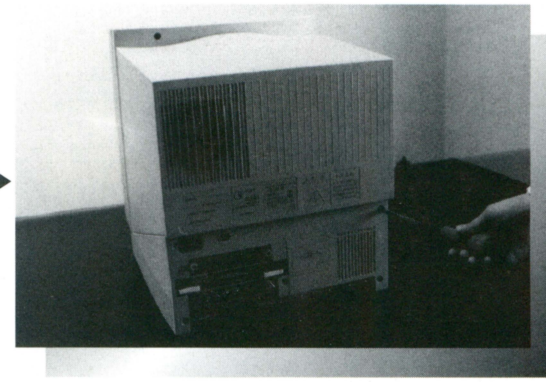
それでは，Cbをパワーアップするためにどのような作業が行なわれているのか，アセットコア・テクノロジーにお邪魔して，ちょっとのぞいてみることにしましょう。

まず本体カバーのネジを取り，カバーを外します（**写真2**）。ディスプレイ部分からつながっているコネクタ類と固定ネジを外し，本体部分を引きだします（**写真3，4**）。

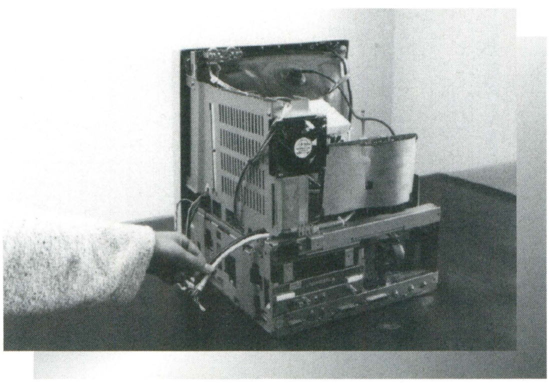
CbのCPUは，フロッピーディスク・ドライブ（以降，FDDと略）の下部にある



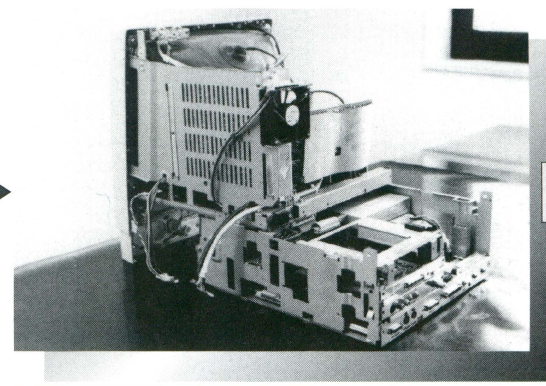
《写真1》箱を捨ててしまった人には，梱包用の箱が郵送されてくる。発送後1週間でCbがDX4マシンに生まれ変わる！



《写真2》本体カバーを固定しているネジを取り外す。ここまでなら誰にでもできそう



《写真3》Cbは一体型なので，ディスプレイと本体部分をつなぐケーブルを外す必要がある



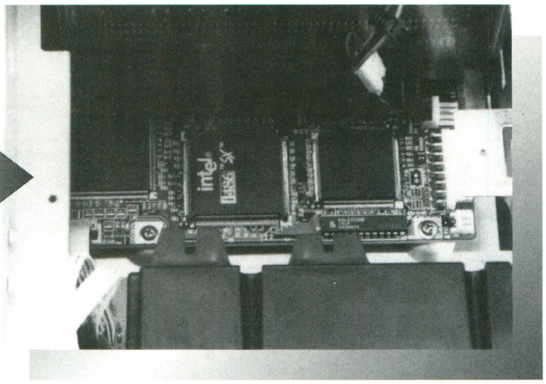
《写真4》ネジを外し，本体部分を引きだす。ディスプレイの高電圧回路に触れないように慎重に行なう

ので，FDDの固定ネジを取ります。ケーブルはそのままにして，作業の邪魔にならないように，FDDをひっくり返しておきます（**写真5**）。

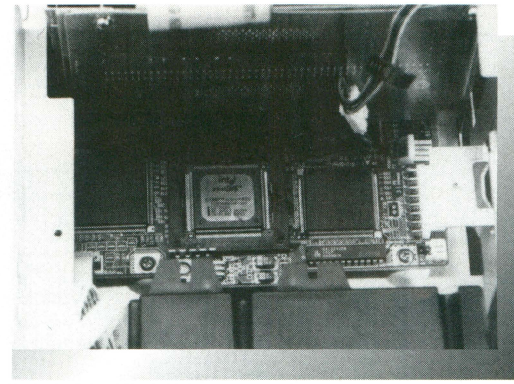
つぎは，いよいよODPの装着です。CPUの上に重ねるようにしてODPを装着します。このODPは，アセットコア・テクノロジーが独自に開発した『クリップソケット』により，ハンダ付けなどの作業を行なうことなくパワーアップができます（**写真6**）。

最後に，熱伝導性を高めるシートをODPに貼り，CPUクーラーを取り付ければ完成です（**写真7**）。本体をもとどおりにして動作確認を行ない，ユーザーのもとへ発送されます。

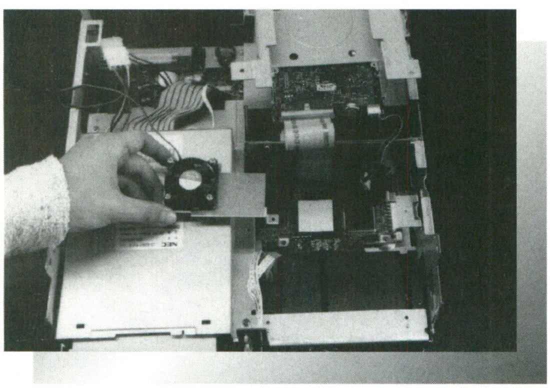
さて，DX4マシンとなったCbのパフォーマンスを見てみましょう（**写真8**）。平均すると約2倍にパワーアップしているのがわかります。メモリを増設すれば，Windows95マシンとしても十分使えるのではないでしょうか。



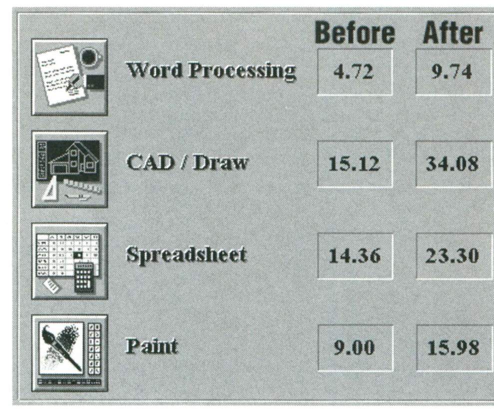
《写真5》FDDをどけるとCPUが顔をだす。今までお世話になったi486SX-33MHzだ



《写真6》DX4のODPは，独自の技術『クリップソケット』により，簡単に取り付けられる



《写真7》CPUクーラーを装着する前に，熱伝導性を高めるシールを貼り付ける。いよいよパワーアップが完了する



《写真8》パワーアップ前後のベンチマーク結果。約2倍のパフォーマンス・アップだ！

その他にもある アップグレード・サービス

アセットコア・テクノロジーでは，Cb以外にも，IBMのノート・パソコンThinkPad(シンクパッド)などのアップグレード・サービスを行なっています。手続きの方法は，今回紹介したCbの場合とまったく同じです。

Windows95を使うにはちょっと厳しいかな？と思ったら，ぜひこのサービスを利用してみてはいかかでしょうか。

■対象機種：

●IBM ThinkPad → DX4-100MHz：62,800円

ThinkPad230Cs-YBn	(486SX-33MHz)
230Cs-FBn	(486DX2-50MHz)
360Cs-2Jn	(486SX-33MHz)
360C -3Jn	(486SX-33MHz)
360P -5Jn	(486SX-33MHz)
360PE	(486SX-33MHz)
530Cs-IFn	(486DX2-50MHz)

※ハードディスク増設サービスもあり

●NEC PC-9821Ld → DX4-100MHz：62,800円
●SANYO Winky・L → DX4-100MHz：62,800円
●olivetti ECHOS24C → DX4-100MHz：62,800円

《第1図》Cbアップグレードサービスの手続き（59,800円）

問い合わせをする
↓
資料を確認して，申し込み書に記入
郵送または，FAXで送り返す
指定の口座へ料金を振り込む
↓
性能測定用FDで基本のスペックを測定
梱包用箱で発送
↓
届いたら，動作を確認する

ODP,CPU アクセラレータ最新情報

みなさんが持っているパソコンの能力をアップさせる「ODP」(オーバー・ドライブ・プロセッサ)と「CPUアクセラレータ」の情報をパソコンの機種別にまとめました。

情報はコンパクトにまとめましたので，詳細は各自調べてください。各メーカーでは詳しい資料を用意していますので，ぜひ取り寄せて研究してみてください。

なお，CPUの能力をアップしても，メモリが少ないと真価は発揮してくれません。メモリは1MBあたり5,000円くらいしますが，これからのソフトはメモリが足りないとスムーズに動かないものが中心となります。

メーカー名	Win95対	情報更新	型番	価格	装着後のCPU能力	問い合わせ先
インテル ○＝95対応 ・「S」は標準「K」は9821Xe,Xsタイプ ・数字は動作確認中	○		JBOXDX2ODP50	17,800円	IntelDX2-50MHz	Tel0120-86-8686
	○		JBOXDX2ODP66	19,800円	IntelDX2-66MHz	
	○		JBOXDX2ODPR50	17,800円	IntelDX2-50MHz	
	○		JBOXDX2ODPR66	19,800円	IntelDX2-66MHz	
	○		JBOXDX4ODP75	21,800円	IntelDX4-75MHz	
	○		JBOXDX4ODP100	27,800円	IntelDX4-100MHz	
	○		JBOXDX2ODPR75	21,800円	IntelDX4-75MHz	
	○		JBOXDX2ODPR100	27,800円	IntelDX4-100MHz	
	○		JBOXPODP5V63	36,800円	Pentium-63MHz	
	○		JBOXPODP5V83 Kタイプ	39,800円	Pentium-83MHz	
	○		JBOXPODP5V83 Sタイプ	39,800円	Pentium-83MHz	
メルコ ○＝95対応			EUA-T	29,800円～	AP, As:486-100MHz	Tel052-619-1827
	○		EUB-H0M	39,800円	Cx5X86-120MHz	
	○		EUB-Q0M	19,800円	BX:486-80MHz	
	○		EUD-Q0M	19,800円	DA:486-80MHz	
	○		EUF-H0M	29,800円	FA:486-96MHz	
			EUB-F	44,800円～	BX:486-90MHz	
			EUD-F	53,000円～	DA:486-90MHz	
	○		EUD-H0M	39,800円	Cx5X86-120MHz	
	○		EUZ-Q0M	29,800円	Cx5X86-100MHz	
			HAS-33TP	27,000円	586-100MHz	
			HAS-33TS	33,000円	486-100MHz	
			HFA-16HS	44,800円	486-96MHz	
			HFA-16QS	29,800円	486-64MHz	
	○		HBX-25TS	19,800円	486-75MHz	
			HBX-25W	24,800円		
			HDA-C20TJ	18,000円	DA:486-60MHz	
			HDA-20Q	24,800円	DA:486-80MHz	
			HDA-PC20WJ	19,800円	DA:486-40MHz	
			HRL-20TJ	43,000円	RL:486-60MHz	
			HRX-C12Q	38,000円	RX:486-48MHz	
			HRD-PC12T	24,800円	RX:486-36MHz	
			HCX-33TR	38,000円	486-100MHz	
	○		HNE-33T	19,800円	486-100MHz	
			HNE-25TS	14,800円	486-75MHz	
	○		HNS-33TJ	19,800円	486-100MHz	
	○		HNS-25TS	14,800円	486-75MHz	
	○		HNR-16TS	14,800円	486-60MHz	
	○		HND-25TS	14,800円	486-75MHz	
			HAV-33TJ	19,800円	486-100MHz	
アセットコア ○＝95対応 △＝確認中	○		VIPER Power MULTI VM-4	69,800円	3倍速DX4	Tel045-473-5261
	○		VIPER Power MULTI Ce-4	69,800円	3倍速DX4	
	○		VIPER Power MULTI VM-Cs2	52,800円	2倍速DX2	
	○		VIPER Power MULTI VM-Ce2	49,800円	2倍速DX2	
			VIPER X Type S	19,800円	486SXLC2	
			VIPER X Type P	14,800円	486SXLC2	
	△		VIPER Max Drive SUV100	69,800円	3倍速DX4	
	△		VIPER Max Drive SUV75	64,800円	3倍速DX4	
	○		VIPER Power MULTI 586-CX	49,800円	Cx5X86-100MHz	
	○		VIPER Power MULTI PNT-25	53,000円	Pentium-ODP63	
	○		VIPER Power MULTI PNT-33	55,800円	Pentium-ODP83	
	△		VIPER Max Drive 4X 4times G	62,000円	DX4-100MHz	
	△		VIPER Max Drive 4X 4times S	62,000円	DX4-100MHz	
	△		VIPER Max Drive 586 G	49,800円	Cx5X86-100MHz	
	△		VIPER Max Drive 586 S	49,800円	Cx5X86-100MHz	
アイ・オー・データ機器 ○＝95対応 △＝95対応だが実用的ではない ▲95対応には要別オプション ×＝95非対応 ー＝本体が95非対応	○		PK-Nd50-L	19,800円	i486DX2-50MHz	Tel0762-60-1024
	○		PK-Nd75-L	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	×		PK-NSA66/C-S	19,800円	Cx486DX2-V66	
	×		PK-NSA100-L	39,800円	Intel DX4-100MHz	
	○		PK-Ne75-L	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	○		PK-Ne100-L	39,800円	Intel DX4-100MHz	
	×		PK-NXC40-S	19,800円	i486DX2-40MHz	
	×		PK-NXC75-L	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	×		PK-NSR75	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	○		PK-586×3	26,800円	Pentium-75MHz	
	○		PK-586×4	29,800円	Cx5X86-100MHz	
	○		PK-Cx66-L	24,800円	i486DX2-66MHz	
	○		PK-Cx100-L	44,800円	Intel DX4-100MHz	
	ー		PK-FM486	60,000円	40MHz	
	△		PK-A486BL75-L	42,800円	75MHz	
	△		PK-A486Cx80-A	29,800円	Cx486DX-V80	
	▲		PK-Cx486DR×2	19,800円	40MHz	
	▲		PK-Cx486DE-L	15,000円	20MHz	
	ー		PK-EP486D-L	17,000円	33MHz	
	ー		PK-Cx486SR×2	29,800円	40MHz	
	×		PK-X486S50-L	24,800円	50MHz	
	ー		PK-V486/87SW2-L	37,000円	20MHz	
	ー		PK-VF486/87SW2-L	37,000円	25MHz	
	ー		PK-VG486/87SW3-L	42,000円	33MHz	

		インテル									
	機種名	JBOXDX2ODP50	JBOXDX2ODP66	JBOXDX2ODPR50	JBOXDX2ODPR66	JBOXDX4ODP75	JBOXDX4ODP100	JBOXDX4ODPR75	JBOXDX4ODPR100	JBOXPODP5V63	JBOXPODP5V83
エプソンダイレクト	AT-1500				●						
	AT-1500S				●				●		
	AT-3050				●				●	●	S
	AT-3550				●				●	●	S
コンパック	DESKPRO 33M				●						
	DESKPRO 4/25IS			●	●			●	●		
	DESKPRO 4/33I				●				●		
	DESKPRO 486/33M				●						
	DESKPRO 486S/16M	●									
	DESKPRO 486S/25M	●									
	DESKPRO XE450									●	
	DESKPRO XE466										S
	Portable 486,486c				●						
	PRESARIO 433				●				●		
	PROLINEA 4/25S	●				●					
	PROLINEA 4/33				●				●		
	PROLINEA 4/33S				●				●		
	PROLINEA 4/33S CDS				●				●		
	PROLINEA 450/3									●	S
	PROLINEA 466/3										S
	PROLINEA 466/4										S
	PROLINEA 466/4 CDS										S
	PROLINEA MT 4/33S				●				●		
	PROLINEA MT 4/33S CDS				●				●		S
	PROLINEA MT 4/66								●		S
	PROLINEA MT4/66 CDS										S
	PROLINEA Net1 25S/33S				●				●		
	ProSignia 486/33				●						
	SYSTEMPRO/LT486DX/33				●						
	SYSTEMPRO/LT486SX/25			●							
デル	OptiPlex466/Le										S
物産デジタル	PCiN486D/33				●						
	PCiN486S/25	●									
松下	CF-V21 DB D/F/K	●									
	CF-V31 DB G/K,DS3		●				●				
東芝	J-3100 PV2 433		●								
	J-3100 PV2 466										S
	J-3100 PV433		●								S
日本DEC	DECpc425sxLP	●									
	DECpc433dxLP		●								
日本IBM	PS/55モデル5530-W	●									
	PS/55モデル5550-W	●									
	PS/55モデル5560-W1	●									
	PS/55モデル5580-W0	●									
	PS/Vモデル2405-W01	●									
	PS/Vモデル2405-WA		●								
	PS/Vモデル2406-W		●				●				

インテル

	機種名	JBOXDX2ODP50	JBOXDX2ODP66	JBOXDX2ODPR50	JBOXDX2ODPR66	JBOXDX4ODP75	JBOXDX4ODP100	JBOXDX4ODPR75	JBOXDX4ODPR100	JBOXPODP5V63	JBOXPODP5V83
NEC	PC-9801 model S1										
	PC-9801 model S2										
	PC-9801BA							●			
	PC-9801BA2										
	PC-9801BA3						●				S
	PC-9801BS2		●								
	PC-9801BX	●				●					
	PC-9801BX2	●									
	PC-9801BX3		●				●				S
	PC-9801BX4										
	PC-9801CS										
	PC-9801DA										
	PC-9801DS										
	PC-9801DX										
	PC-9801ES										
	PC-9801EX										
	PC-9801FA	●									
	PC-9801FS										
	PC-9801FX										
	PC-9801GS										
	PC-9801NA										
	PC-9801NS/A										
	PC-9801NS/R										
	PC-9801NX/C										
	PC-9801RA										
	PC-9801RA21/51										
	PC-9801RS										
	PC-9801RX										
	PC-9801UX										
	PC-9801VX										
	PC-9801VX0/2/4										
	PC-9821Ae	●				●					
	PC-9821Ap								●		
	PC-9821Ap2								●		S
	PC-9821As		●				●				
	PC-9821As2		●				●				S
	PC-9821As3										S
	PC-9821Be	●				●				●	
	PC-9821Bp										S
	PC-9821Bs		●								S
	PC-9821Ce	●				●					
	PC-9821Ce2シリーズ										
	PC-9821Cs2シリーズ										
	PC-9821Cx										
	PC-9821Cx modelS2/S3										
	PC-9821Nd										
	PC-9821Ne										
	PC-9821Ne2										
	PC-9821Xe		●				●				K
	PC-9821Xe10										
	PC-9821Xs						●				K
	PC-98RL										
	PC-H98model80										
	PC-H98model80/U80	●				●					
	PC-H98model90/U90	●				●					
エプソン	PC-286V										
	PC-286VE										
	PC-286VF										
	PC-286VG										
	PC-386										
	PC-386G										
	PC-386GE										
	PC-386GS										
	PC-386M										
	PC-386P										
	PC-386S										
	PC-386V										
	PC-386VR										
	PC-486FE	●				●					
	PC-486FR		●				●				
	PC-486GF	●				●					
	PC-486GR	●				●					
	PC-486GR Super							●			
	PC-486GR+	●				●					
	PC-486HG									●	
	PC-486HX										S
	PC-486MR		●				●				S
	PC-486MS										S
	PC-486MU		●				●				S
	PC-486MV										S
	PC-486NOTE AS										
	PC-486NOTE ASC										
	PC-486NOTE ASD										
	PC-486NOTE ASX										
	PC-486NOTE AU										
	PC-486NOTE AUC										
	PC-486NOTE AUX										
	PC-486NOTE AV										
	PC-486NOTE AVC										
	PC-486NOTE AVX										
	PC-486P	●				●					
	PC-486RS										S
	PC-486SE	●				●					
	PC-486SR		●				●				
富士通	FM TOWNS II										
	FMV-425D	●	●			●	●			●	S
	FMV-425sD2	●	●			●	●			●	S
	FMV-433D				●				●		S
	FMV-433sD2		●				●				S
	FMV-450sD2		●				●			●	S
	FMV-450sD3		●				●			●	S
	FMV-466D								●		S
	FMV-466D2						●				S
	FMV-466D3						●				S
	FMV-466D4										最終

メルコ

	機種名	EUA-Tシリーズ	EUB-H0M	EUB-Q0M	EUD-H0M	EUD-Q0M	EUF-H0M	EUZ-Q0M	EUB-Fシリーズ	EUD-Fシリーズ	HAS-33TS	HFA-16HS	HFA-16QS	HBX-25TS	HBX-25W	HDA-C20TJ	HDA-20Q	HDA-PC20WJ	HRL-20TJ	HRX-C12Q	HRD-PC12T	HCX-33TR	HNE-33T	HNE-25TS	HNS-33TJ	HNS-25TS	HNR-16TS	HND-25TS	HAV-33TJ
NEC	PC-9801 model S1																												
	PC-9801 model S2																												
	PC-9801BA		●	●					●																				
	PC-9801BA2							●			●																		
	PC-9801BA3										●																		
	PC-9801BS2										●																		
	PC-9801BX		●	●					●					●	●														
	PC-9801BX2							●						●	●														
	PC-9801BX3										●																		
	PC-9801BX4										●																		
	PC-9801CS																												
	PC-9801DA				●	●				●						●	●	●											
	PC-9801DS																												
	PC-9801DX																			●	●								
	PC-9801ES																												
	PC-9801EX																			●	●								
	PC-9801FA						●					●	●																
	PC-9801FS																												
	PC-9801FX																												
	PC-9801GS																												
	PC-9801NA																												
	PC-9801NS/A																								●	●			
	PC-9801NS/R																										●		
	PC-9801NX/C																										●		
	PC-9801RA															●	●	●											
	PC-9801RA21/51				●	●				●																			
	PC-9801RS																												
	PC-9801RX																			●	●								
	PC-9801UX																			●									
	PC-9801VX																			●									
	PC-9801VX0/2/4																		●										
	PC-9821Ae	●													●														
	PC-9821Ap	●									●																		
	PC-9821Ap2																												
	PC-9821As	●									●																		
	PC-9821As2										●																		
	PC-9821As3																												
	PC-9821Be																												
	PC-9821Bp										●																		
	PC-9821Bs										●																		
	PC-9821Ce																												
	PC-9821Ce2シリーズ																												
	PC-9821Cs2シリーズ																												
	PC-9821Cx																					●							
	PC-9821Cx modelS2/S3																												
	PC-9821Nd																											●	
	PC-9821Ne																						●	●					
	PC-9821Ne2																											●	
	PC-9821Xe										●																		
	PC-9821Xe10										●																		
	PC-9821Xs																												
	PC-98RL																		●										
	PC-H98model80											●	●																
	PC-H98model80/U80																												
	PC-H98model90/U90																												
エプソン	PC-286V																												
	PC-286VE																												
	PC-286VF																												
	PC-286VG																												
	PC-386																												
	PC-386G																												
	PC-386GE																												
	PC-386GS																												
	PC-386M																												
	PC-386P																												
	PC-386S																												
	PC-386V																												
	PC-386VR																												
	PC-486FE														●														
	PC-486FR										●																		
	PC-486GF											●	●																
	PC-486GR																												
	PC-486GR Super																												
	PC-486GR+																												
	PC-486HG																												
	PC-486HX										●																		
	PC-486MR																												
	PC-486MS																												
	PC-486MU																												
	PC-486MV																												
	PC-486NOTE AS																												
	PC-486NOTE ASC																												
	PC-486NOTE ASD																												
	PC-486NOTE ASX																												
	PC-486NOTE AU																												●
	PC-486NOTE AUC																												●
	PC-486NOTE AUX																												●
	PC-486NOTE AV																												●
	PC-486NOTE AVC																												●
	PC-486NOTE AVX																												●
	PC-486P														●														
	PC-486RS																												
	PC-486SE														●														
	PC-486SR																												
富士通	FM TOWNS II																												
	FMV-425D																												
	FMV-425sD2														●														
	FMV-433D																												
	FMV-433sD2																												
	FMV-450sD2																												
	FMV-450sD3																												
	FMV-466D																												
	FMV-466D2																												
	FMV-466D3																												
	FMV-466D4																												

アセットコア

	機種名	PowerMULTI-VM-4	PowerMULTI-Ce4	PowerMULTI-VM-Cs2	PowerMULTI-VM-Ce2	X Type S	X Type P	MaxDriveSUV100	MaxDriveSUV75	PowerMULTI586-CX	PowerMULTI-PNT-25	PowerMULTI-PNT-33	MaxDrive4X4timesG	MaxDrive4X4timesS	MaxDrive586G	MaxDrive586S
NEC	PC-9801 model S1					●										
	PC-9801 model S2					●										
	PC-9801BA															
	PC-9801BA2															
	PC-9801BA3															
	PC-9801BS2															
	PC-9801BX															
	PC-9801BX2										●					
	PC-9801BX3															
	PC-9801BX4															
	PC-9801CS					●										
	PC-9801DA						●									
	PC-9801DS					●										
	PC-9801DX															
	PC-9801ES					●										
	PC-9801EX															
	PC-9801FA															
	PC-9801FS					●										
	PC-9801FX					●										
	PC-9801GS					●										
	PC-9801NA															
	PC-9801NS/A															
	PC-9801NS/R															
	PC-9801NX/C															
	PC-9801RA						●									
	PC-9801RA21/51															
	PC-9801RS					●										
	PC-9801RX															
	PC-9801UX															
	PC-9801VX															
	PC-9801VX0/2/4															
	PC-9821Ae										●					
	PC-9821Ap											●				
	PC-9821Ap2															
	PC-9821As											●				
	PC-9821As2															
	PC-9821As3															
	PC-9821Be															
	PC-9821Bp															
	PC-9821Bs															
	PC-9821Ce															
	PC-9821Ce2シリーズ		●		●											
	PC-9821Cs2シリーズ	●		●												
	PC-9821Cx															
	PC-9821Cx modelS2/S3									●						
	PC-9821Nd															
	PC-9821Ne															
	PC-9821Ne2															
	PC-9821Xe															
	PC-9821Xe10															
	PC-9821Xs															
	PC-98RL															
	PC-H98model80															
	PC-H98model80/U80															
	PC-H98model90/U90															
エプソン	PC-286V															
	PC-286VE															
	PC-286VF															
	PC-286VG															
	PC-386															
	PC-386G															
	PC-386GE					●										
	PC-386GS															
	PC-386M					●										
	PC-386P					●										
	PC-386S						●									
	PC-386V						●									
	PC-386VR					●										
	PC-486FE													●		●
	PC-486FR															
	PC-486GF															
	PC-486GR												●		●	
	PC-486GR Super											●		●		
	PC-486GR+												●		●	
	PC-486HG															
	PC-486HX															
	PC-486MR															
	PC-486MS															
	PC-486MU															
	PC-486MV															
	PC-486NOTE AS								●							
	PC-486NOTE ASC								●							
	PC-486NOTE ASD								●							
	PC-486NOTE ASX								●							
	PC-486NOTE AU							●								
	PC-486NOTE AUC							●								
	PC-486NOTE AUX							●								
	PC-486NOTE AV							●								
	PC-486NOTE AVC							●								
	PC-486NOTE AVX							●								
	PC-486P															
	PC-486RS															
	PC-486SE													●		●
	PC-486SR															
富士通	FM TOWNS II															
	FMV-425D															
	FMV-425sD2															
	FMV-433D															
	FMV-433sD2															
	FMV-450sD2															
	FMV-450sD3															
	FMV-466D															
	FMV-466D2															
	FMV-466D3															
	FMV-466D4															

アイ・オー・データ機器

	機種名	PK-Nd50-L	PK-Nd75-L	PK-NSA66/C-S	PK-NSA100-L	PK-NE75L	PK-Ne100-L	PK-NXC40-S	PK-NXC75-L	PK-NSR75	PK-586×3	PK-586×4	PK-Cx66-L	PK-Cx100-L	PK-FM486	PK-A486BL75-L	PK-486Cx80-A	PK-Cx486DR×2	PK-Cx486DE-L	PK-EP486D-L	PK-Cx486SR×2	PK-X486S50-L	PK-V486/87SW2-L	PK-VF486/87SW2-L	PK-VG486/87SW3-L
NEC	PC-9801 model S1																								
	PC-9801 model S2																								
	PC-9801BA											●													
	PC-9801BA2										●														
	PC-9801BA3										●														
	PC-9801BS2										●														
	PC-9801BX											●													
	PC-9801BX2											●													
	PC-9801BX3										●														
	PC-9801BX4										●														
	PC-9801CS																								
	PC-9801DA															●	●	●	●						
	PC-9801DS																				●				
	PC-9801DX																					●			
	PC-9801ES																				●				
	PC-9801EX																					●			
	PC-9801FA																								
	PC-9801FS																				●				
	PC-9801FX																				●				
	PC-9801GS																								
	PC-9801NA																								
	PC-9801NS/A			●	●																				
	PC-9801NS/R							●		●															
	PC-9801NX/C							●	●																
	PC-9801RA															●	●	●	●						
	PC-9801RA21/51																								
	PC-9801RS																				●				
	PC-9801RX																					●			
	PC-9801UX																					●			
	PC-9801VX																					●			
	PC-9801VX0/2/4																								
	PC-9821Ae											●													
	PC-9821Ap										●														
	PC-9821Ap2																								
	PC-9821As										●														
	PC-9821As2										●														
	PC-9821As3										●														
	PC-9821Be											●													
	PC-9821Bp										●														
	PC-9821Bs										●														
	PC-9821Ce																								
	PC-9821Ce2シリーズ																								
	PC-9821Cs2シリーズ																								
	PC-9821Cx												●	●											
	PC-9821Cx modelS2/S3																								
	PC-9821Nd	●	●																						
	PC-9821Ne					●	●																		
	PC-9821Ne2	●	●																						
	PC-9821Xe										●														
	PC-9821Xe10										●														
	PC-9821Xs										●														
	PC-98RL															●		●	●						
	PC-H98model80																								
	PC-H98model80/U80																								
	PC-H98model90/U90																								
エプソン	PC-286V																						●		
	PC-286VE																							●	
	PC-286VF																							●	
	PC-286VG																								●
	PC-386																	●							
	PC-386G																			●					
	PC-386GE																								
	PC-386GS																	●		●					
	PC-386M																								
	PC-386P																								
	PC-386S																			●					
	PC-386V																	●		●					
	PC-386VR																								
	PC-486FE																								
	PC-486FR																								
	PC-486GF																								
	PC-486GR																								
	PC-486GR Super																								
	PC-486GR+																								
	PC-486HG																								
	PC-486HX																								
	PC-486MR																								
	PC-486MS																								
	PC-486MU																								
	PC-486MV																								
	PC-486NOTE AS																								
	PC-486NOTE ASC																								
	PC-486NOTE ASD																								
	PC-486NOTE ASX																								
	PC-486NOTE AU																								
	PC-486NOTE AUC																								
	PC-486NOTE AUX																								
	PC-486NOTE AV																								
	PC-486NOTE AVC																								
	PC-486NOTE AVX																								
	PC-486P																								
	PC-486RS																								
	PC-486SE																								
	PC-486SR																								
富士通	FM TOWNS II														●										
	FMV-425D																								
	FMV-425sD2																								
	FMV-433D																								
	FMV-433sD2																								
	FMV-450sD2																								
	FMV-450sD3																								
	FMV-466D																								
	FMV-466D2																								
	FMV-466D3																								
	FMV-466D4																								

PC-FXのソフトが誰でも作れてしまう

PC-FX ゲームアクセラレータ講座

PC-FXGA プログラミング日記
其ノ四 「回転変換でCGの基本に触れた」の巻

今回はCGの基礎を学ぶ

みなさん，こんにちは。今回の話題はキューブパズルで特定の面を回転させる方法について，ということでしたが，少々変更して，回転変換や視点の設定を通じてCG（コンピューター・グラフィックス）を勉強するために必要な基本的ことがらを解説していきたいと思います。

最近はグラフィックスのライブラリ（OpenGLなど）を使って，ずいぶん手軽にCGの世界に触れることができるようになりました。

でも，こうしたライブラリを使うには，やはりそれなりの知識が必要で，初心者がいきなり手をつけるには難しいのが実状です。

PC-FXGAは三次元のグラフィックスの入門教材としても活用することができます。そこで，今回はグラフィックスの基礎を学びながら，今後も利用できる便利なプログラムを作ってしまいましょう。

今回のテーマは比較的複雑なので，最初にあらましを話しておいたほうが良いでしょう。

話は以下のように進んでいきます。

- 三次元のモデルを見るときの問題点
- 視点を変更する方法
- どんな角度からでもパッドの入力どおりの回転をさせるにはどうするのか
- 実際にプログラムしてみる

ちょっと難しい話もしますが，わからなくてもプログラムを入力して動かしているうちに大体の感じはつかめると思います。みなさんも，自分の思ったとおりの変更を加えて，CGの実験をしてみてください。

物体を「見る」とは何？

健太君 ――「今回は27個のキューブを表示して，これを好きな角度から見ることができるようにしよう」

ゆきちゃん ――「好きな角度から見るって，パッドで回転する方向を選んで，それに合わせてキューブを表示する角度を変えるってことでしょ。それ，けっこう難しいんじゃない?」

健太君 ――「そうだなあ。CGの知識を活用しないとダメだろうね。PC-FXGAの関数を1個呼べば終わりっていうわけにはいかなそうだ」

健太君の言うCGの知識とは何でしょうか。基本的なところから説明していきましょう。

私達が普段何かを見るときは，当然のことですが，目が視点となって，その物体の方向に視線を向けるからこそ「見る」ことができるわけです。

ですから，三次元のCGを描こうとすると，まずは視点と視線がどのようになっているかをきめてやらないといけません。

健太君 ――「視点と視線だけを設定してやればOKかな？それなら，すぐに作れそうだぞ」

ゆきちゃん ――「ええっー。なんか簡単すぎない。視線というのは，どっちの方向から見るかってことを設定するんであって，それだけでは自分が逆立ちをしている場合も同じ風景が見えることにならない？」

「上」はどっち？

そうです，ゆきちゃんの言うとおり。**第1図**を見てください。ある場所からちょっと離れたところにあるモデルを見ることを考えましょう。

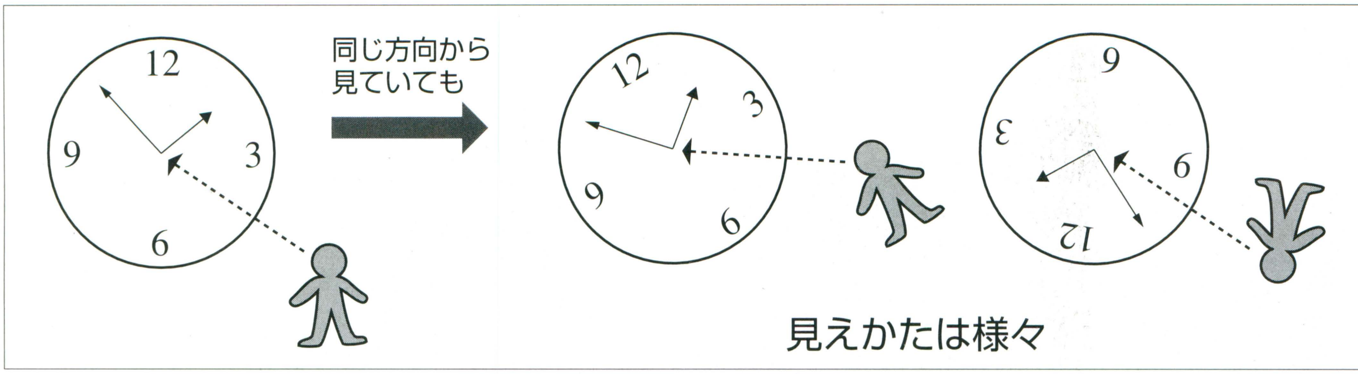
普段，私達は重力のあるところで生活しているので，上といったら空や天井があるし，下といったら地面や床があるのが当然ですね。

でも，宇宙飛行士のように重力のない環境に置かれたら話は違います。

頭が地面の方を向いていることもあるし，体が水平になってしまうこともあるでしょう。

そのときに見える光景は，同じ方向を見ていても異なる（回転している）ものになるはずです。

健太君 ――「そういえば，以前読んだ本には，視線方向だけではなくて，上向きがどっちなのかを指定しなきゃいけな



《第1図》自分の位置により同じ方向から見ても見えかたは様々

いって書いてあったよ」

ゆきちゃん――「そうでしょ。だから，視点と視線方向の他にも，視線上向き方向をきめておかないと，ちゃんとしたCGは作れないのね」

ここまでの話を整理すると，三次元のCGを描く場合に，しっかりときめておかなければいけないのは，次の三つです。

- **目の位置（座標）**
- **目の向いている方向（視線ベクトルと呼びます）**
- **「上」を表す方向（視線上向きベクトルと呼びます）**

ここで一つ注意してください。視線上向きベクトルは，視線に対して，どちらが上かを表すものなので，常に視線ベクトルと直角をなすということです。

なお，これらのうち，視線ベクトルと視線上向きベクトルは**プログラム・リスト1**の配列eye,upに対応しています。また，**リスト1**では，実は視点は原点に固定されています。

目の位置を変えよう

ゆきちゃん――「じゃあ，違う方向からモデルを見るには，視点を動かしていけばいいのかしら?」

健太君――「でも，そうすると，目の向いている方向，つまり視線だけど，これが固定されたままになって，注目しているモデルが視界の外にいっちゃうんじゃないの？」

ゆきちゃん――「うーん，そうね。やっぱり視線も，ちゃんと変えていかないといけないのね」

たとえば車の助手席に乗っている人(別に運転席に乗っている人でもかまいませんけど...)が窓の外をずっと眺めているようなとき，目の向いている方向は変わっていないのに，見える景色はどんどん変化していきます。

つまり，視線を固定したままで，視点の位置を変えていくと，見える物体も変わっていきます。

今2人がやりたいのは，キューブをいろんな角度から眺めるということですから，そのためには視線をキューブの方に向けたまま，視点を変化させていく必要があります。

ゆきちゃん――「板垣さん，キューブを表示して，パッドの入力通りにそれを回転したいんですけど，ちょっと難しいんです。少し説明していただけませんか」

板さん――「そうだねえ，それじゃ，まずPC-FXGAの3D表示画面について説明しようか。画面の奥行きはz軸の負の方向に対応しているのは知っているよね。じゃあ，x軸はどっち向きだと思う?」

健太君――「画面の奥がz軸の負なら，たいていの場合は，画面の左から右に向かってx軸があるんじゃないんですか。そうするとy軸は下から上へ向かう方向だと思いますが」

板さん――「そのとおり。それから，視点は常に原点にあるんだよ。だから視点を変えるということはできない」

ゆきちゃん――「それじゃあ，私達がやろうとしていることはできないんですか？」

板さん――「いやいや，そんなことはないさ。視点を動かすかわりに，モデルのほうを動かしてやれば同じことができる。つまり，仮想的な視点が(x,y,z)という位置にあるとしたら，モデルに(-x,-y,-z)という平行移動をかけてやれば，視点を原点に移動したことになるし，モデルとの相対的な位置関係は変化しないでしょ」

健太君――「わかりました。じゃあ，とりあえず，視点はいいとして，モデルを違う角度から表示するにはどうしたらいいんでしょうか?」

板さん――「視線についても同じような考えかたができるよ。視線ベクトルが(x,y,z)だったとしたら，これに回転変換をかけてやって，z軸の負の方向を向くようにする。この変換をモデルにもかけてやれば，視線との関係はやっぱり変わらないことになるよね」

[ここまで引用部分]

回転による視野変換

ここから，ちょっと難しい話をしますので，わからない人は**第2図**を見て，直観的に何をやっているのかだけ理解してください。

板さんの言っていたことを詳しく復習しましょう。たいていの場合，視線ベクトルがz軸の負の方向に一致しているとは限らないので，まず視線ベクトルがz軸の負の方向を向くように回転変換をかけます。**第2図**を見てください。

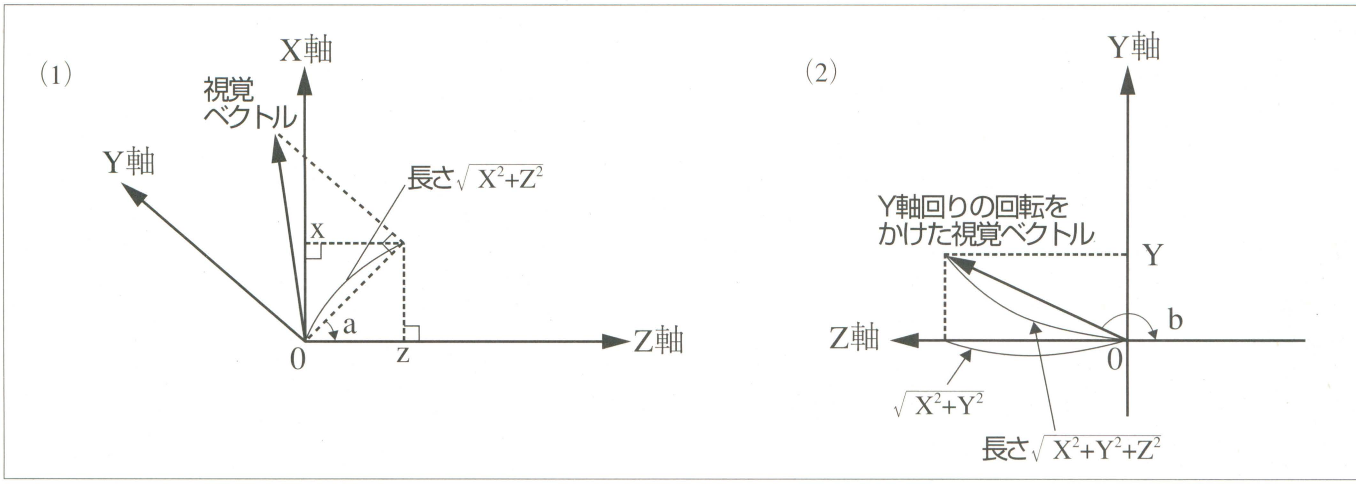
最初にy軸回りの回転をかけて，視線ベクトルがyz平面に含まれるようにします。

このときの回転角aは**第2図(1)**から計算することができて，

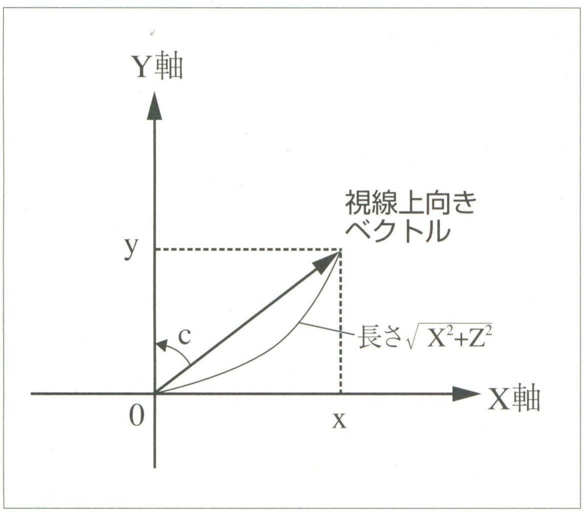
$$\cos a = \frac{z}{\sqrt{x^2+z^2}}$$

$$\sin a = \frac{-x}{\sqrt{x^2+z^2}}$$

を満たすような角度aだけ回せばよいことがわかります。これでx方向の成分はなくなったので，つぎにx軸まわりの



《第2図》視線ベクトルの概念図



《第3図》視線上向きベクトル概念図

回転によって，視線ベクトルをz軸の負の方向と一致させます。

回転角bは，やはり**第2図(2)**の関係を利用することで計算できて

$$\cos b = \frac{\sqrt{x^2+z^2}}{\sqrt{x^2+y^2+z^2}}$$

$$\sin b = \frac{y}{\sqrt{x^2+y^2+z^2}}$$

のようになります。以上二つの回転変換を組み合わせることで，視線ベクトルをz軸の負の方向に一致させる変換が求められたことになります。

FarlにはFarlRotateXSC4x4M187などの，サインとコサインを与えて，その角度だけ回転する変換を作る関数も用意されているので，プログラムではそれを使うことができます。

それから忘れてはいけないのが，視線上向きベクトルの存在です。今説明した通りに変換をかけただけでは，**第1図**のように，上下逆さまに表示されるなんてことも起きてしまいます。

視線上向きベクトルは視線ベクトルと直角をなすため，さきほど求めた変換をかけるとxy平面内に収まります。そこで，**第3図**のようにして，視線上向きベクトルがy軸方向（Farlではy軸方向が上向きに表示されると説明しましたよね）と一致するような回転角を計算します。

回転をかけてxy平面内に移動してきた視線上向きベクトルを(x,y,0)として，計算式を書くと次のようになります。

$$\cos c = \frac{y}{\sqrt{x^2+y^2}}$$

$$\sin c = \frac{x}{\sqrt{x^2+y^2}}$$

この変換を加えることで，正しく表示させるための準備が整うわけです。

なお，ここで説明した変換は，視野変換などと呼ばれるもので，二次元の画面に表示するためにモデルに施す変換のことを言います。

それでは プログラムを作ろう

健太君——「よーし，だいぶわかってきたから，早いとこプログラムを作っちゃおうよ」

ゆきちゃん——「そうね…。とはいっても，どうしたらいいのかな？」

健太君——「えっ，何を悩んでるの？」

ゆきちゃん——「だって，回転変換をかければ，ちゃんと見たい角度が見えるようにはなるだろうけど，パッドの入力通りにそれを回転する方法が分からないわ。視線ベクトルを変更すればいいんだろうけど」

健太君——「ああ，そうか。それはどうしたらいいのかな…」

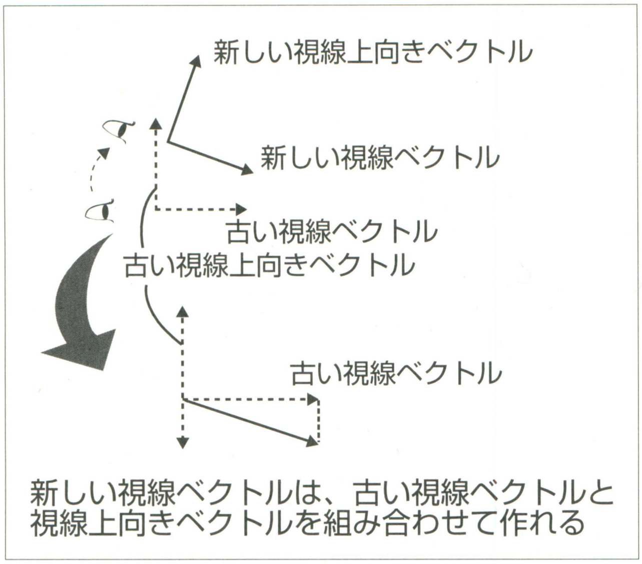
どうやら2人とも，ここでつまづいてしまったようです。2人の悩みの解決策として，次のような考えかたはどうでしょうか。**第4図**に示したように，パッドの上が入力された場合，新たな視線ベクトルに，今までの視線ベクトルと視線上向きベクトルの反対の向きの短いベクトルを加えたものを与えます。

同様にして，視線上向きベクトルも，今までの二つのベクトルを適当に組み合わせて更新します。

そうすると，視線がちょっと下へ向きますし，視線上向きベクトルもそれに合わせて変更されます。

この考えかたを応用すると，パッドの右が押された場合も同様にして視線ベクトルを変えることができます。ただし，このときは，視線ベクトル及び視線上向きベクトルと直角をなす，もう一つの方向ベクトルが必要になります。

これは外積と呼ばれるベクトルを求めることで計算できますが，難しい話になるので省略します。**リスト1**のCross Productという関数で計算していることだけ付け加えておきます。



《第4図》視線と上向き視線ベクトルの組み合わせ図

プログラム全体の流れ

だいぶ抽象的な話が続いたので，疲れてしまった人も多いと思います。それでは，具体的にプログラムでどのような処理をしているのかを説明していきましょう。

■175行目まで

初期化やモデルの生成を行なっています。ここは今までどおりです。

■180～217行のforループ

27個のキューブをそれぞれ適当な位置に平行移動した後，視野変換行列を作成して，描画コマンドを書き込みます。関数TransformCoordが視野変換行列を求める関数です。先月までは回転の関数というとFarlRotateX4x4M187などを利用していましたが，ここでは角度を指定するのではなくて，その角度のsinとcosの値で指定する必要があるので，FarlRotateXSC4x4M187などの関数を用いていることに注意してください。

■201～204行目

原点を中心に配置されている沢山のキューブを，z軸の負の方向に移動しています。

■207～213行

ノーマルレジスタに行列を設定します。

■225～226行

パッドの十字ボタンが押されていたら，視線ベクトルと視線上向きベクトルを更新するために関数UpdateEyeを呼びます。

■229～230行

パッドのRUNボタンが押されていたらプログラムを終了します。

■235～256行

視野変換を行ないます。まずy軸回り，x軸回りの回転をかけて視線をz軸の負の方向に向け，その回転変換を視線上向きベクトルに施した後，視線上向きベクトルがy軸の正の向きに一致するようにz軸回りの回転をかけます。

■258～298行

パッドの入力に合わせて，視線ベクトルと視線上向きベクトルを更新します。パッドの上（下）が押されていたら，視線ベクトルを少し下（上）に向け，右（左）が押されていたら，視線ベクトルを左（右）に向けます。なお，さきほどは説明をしませんでしたが，ベクトルの長さが1になるように，毎回NormalizVectorという関数を呼んでおり，また最後に視線ベクトルに対して視線上向きベクトルが直角になるように関数OrthogonalizeVectorで調整しています。

■300行以降

今までの関数の中から，さらに呼び出される補助関数です。関数TransformUpは視線上向きベクトルにy軸回り，x軸回りの変換を施して，結果をtmpupという配列に格納しています。他の関数はそれほど複雑なものではない（または直交化の関数のように難しい）ので省略します。

次回こそはキューブパズルに戻るぞ

CGの知識も含めて説明してみましたが，いかがでしたでしょうか?なるべく数学っぽい話にはしないように努力しましたが，それがうまくいったかどうかは，みなさんの声を参考にさせていただきたいと思います。

さて，次回（こそ）はキューブパズルの本来の話題に戻って，回す面の選択と，その面の回転のさせかたなどについて解説していこうと思います。

《リスト1》パッドの操作で視野が変わるプログラム・リスト

```
1	#include <system.h>
2	#include <v93.h>
3	#include <nt.h>
4	#include <farl.h>
5
6	/* 三角形の面の数 */
7	#define FACET_NUM   (12)
8
9	/* 小さいキューブの数 */
10	#define CUBE_NUM   (27)
11
12	/* キューブの大きさ */
13	#define HALF_LEN   0.2
14	#define LEN        0.4
15
16	/* 座標軸を分かりやすく表すためのマクロ */
17	#define X       0
18	#define Y       1
19	#define Z       2
20
21	/* 十字キー */
22	#define CROSS     (KP_up | KP_down | KP_right | KP_left)
23
24	/* 関数プロトタイプ */
25	void  TransformCoord(void);
26	void  UpdateEye(unsigned int pad_dat);
27	"void  CopyVector(float u[3], float v[3]);"
28	"void  PlusVector(float u[3], float v[3], float w[3]);"
29	"void  MinusVector(float u[3], float v[3], float w[3]);"
30	void  NormalizeVector(float u[3]);
31	"void  CrossProduct(float u[3], float v[3], float w[3]);"
32	"void  LinearVector(float u[3], float a, float v[3], float b, float w[3]);"
33	"void  OrthogonalizeVector(float u[3], float v[3], float w[3]);"
34	"void  TransformUp(float sa, float ca, float sb, float cb, float tmpup[3]);"
35	float sqrt(float a);
36	void  Initialize(void);
37
38	/* 三角形の面の定義 */
39	float cube_vert[FACET_NUM*3][3] ={
40	"  {-HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
41	"  {-HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
42	"  {HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
43
44	"  {HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
45	"  {-HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
46	"  {HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
47
48	"  {HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
49	"  {HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
50	"  {HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
51
52	"  {HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
53	"  {HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
54	"  {HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
55
56	"  {HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
57	"  {HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
58	"  {-HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
59
60	"  {-HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
61	"  {HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
62	"  {-HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
63
64	"  {-HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
65	"  {-HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
66	"  {-HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
67
68	"  {-HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
69	"  {-HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
70	"  {-HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
71
72	"  {-HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
73	"  {-HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
74	"  {HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
75
76	"  {HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
77	"  {-HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
78	"  {HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
79
80	"  {-HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
81	"  {-HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
82	"  {HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
83
84	"  {HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
85	"  {-HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
86	"  {HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN}"
87	};
88
89	/* 面の法線ベクトル */
90	float cube_fnor[FACET_NUM][3] = {
```

```
"  {0.0, 0.0, 1.0}, {0.0, 0.0, 1.0}, {1.0, 0.0, 0.0},"
"  {1.0, 0.0, 0.0}, {0.0, 0.0, -1.0}, {0.0, 0.0, -1.0},"
"  {-1.0, 0.0, 0.0}, {-1.0, 0.0, 0.0}, {0.0, 1.0, 0.0},"
"  {0.0, 1.0, 0.0}, {0.0, -1.0, 0.0}, {0.0, -1.0, 0.0}"
};

/* 面の色 */
unsigned short cube_fcol[FACET_NUM] =
{
"  0x0801, 0x0801, 0x0802, 0x0802,"
"  0x0803, 0x0803, 0x0804, 0x0804,"
"  0x0805, 0x0805, 0x0806, 0x0806"
};

/* 光の方向 */
"float lightdir[3] = {0.433012, 0.75, 0.5};"

/* 各キューブの位置パラメータ */
float shift[CUBE_NUM][3] =
{
"  {0.0, 0.0, 0.0}, {LEN, 0.0, 0.0}, {LEN, LEN, 0.0},"
"  {0.0, LEN, 0.0}, {-LEN, LEN, 0.0}, {-LEN, 0.0, 0.0},"
"  {-LEN, -LEN, 0.0}, {0.0, -LEN, 0.0}, {LEN, -LEN, 0.0},"

"  {0.0, 0.0, LEN}, {LEN, 0.0, LEN}, {LEN, LEN, LEN},"
"  {0.0, LEN, LEN}, {-LEN, LEN, LEN}, {-LEN, 0.0, LEN},"
"  {-LEN, -LEN, LEN}, {0.0, -LEN, LEN}, {LEN, -LEN, LEN},"

"  {0.0, 0.0, -LEN}, {LEN, 0.0, -LEN}, {LEN, LEN, -LEN},"
"  {0.0, LEN, -LEN}, {-LEN, LEN, -LEN}, {-LEN, 0.0, -LEN},"
"  {-LEN, -LEN, -LEN}, {0.0, -LEN, -LEN}, {LEN, -LEN, -LEN}"
};

/*
   up   : 視線上向きベクトル,
   eye  : 視線ベクトル,
   upeye : up と eye の外積
*/
"float up[3] = {0.0, 1.0, 0.0}, eye[3] = {0.0, 0.0, - 1.0},"
"      upeye[3] = {- 1.0, 0.0, 0.0};"

"float ca, sa, cb, sb, cc, sc;"

/* HuC6261 にセットするカラーパレット */
extern unsigned short i6c3yuv_col[];

void main(void)
{
  short          vert[64][3];
  short          fnor[64][3];
  unsigned short cube_buf[1024];
  int            cube_cnt;
" int            i, j, cnt;"

  /* 初期化 */
  Initialize();

  /* バックグラウンドの色をきちんと描くため */
  FarlSwapWindow();

  /* 基本となるキューブの作成 */
  for(i = 0; i < FACET_NUM; i++)
    {
      vert[i * 3 + 0][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][0]);
      vert[i * 3 + 0][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][1]);
      vert[i * 3 + 0][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][2]);

      vert[i * 3 + 1][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][0]);
      vert[i * 3 + 1][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][1]);
      vert[i * 3 + 1][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][2]);

      vert[i * 3 + 2][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][0]);
      vert[i * 3 + 2][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][1]);
      vert[i * 3 + 2][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][2]);

      fnor[i][0] = FarlFix1015( cube_fnor[i][0] );
      fnor[i][1] = FarlFix1015( cube_fnor[i][1] );
      fnor[i][2] = FarlFix1015( cube_fnor[i][2] );
    }

  /* 基本となるキューブをダンプする */
" cube_cnt = FarlDumpTriangleList(FARL_GTYPE_FCFN, FACET_NUM,"
"                        (unsigned short *)vert,"
"                        (unsigned short *)fnor,"
"                        cube_fcol, 0, cube_buf);"

  while(1)
    {
      /* 座標変換の行列を作成する */
      for(j = 0; j < CUBE_NUM; j++)
        {
          FarlSetUnitMatrix187();
          /* 最初の移動 */
"         FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(shift[j][0]),"
"                     FarlFix187(shift[j][1]),"
                      FarlFix187(shift[j][2]));
          FarlCopyDstToSrc();

          /* 視線ベクトルを z 軸に合わせる変換 */
          TransformCoord();

          /* 計算した変換の変換行列を合成する */
"         FarlRotateYSC4x4M187(FarlFix187(sa), FarlFix187(ca));"
          FarlCopyDstToSrc();
"         FarlRotateXSC4x4M187(FarlFix187(sb), FarlFix187(cb));"
          FarlCopyDstToSrc();
"         FarlRotateZSC4x4M187(FarlFix187(sc), FarlFix187(cc));"
          FarlCopyDstToSrc();

          /* z 軸の負の部分に移動 */
"         FarlTranslate4x4M187(0, 0, FarlFix187(-1.0));"
          FarlCopyDstToSrc();
          FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.5));
          FarlCopyDstToObj();

          /* Normal matrix の設定 */
          FarlSetUnitMatrix1015();
"         FarlRotateYSC3x3M1015(FarlFix1015(sa), FarlFix1015(ca));"
          FarlCopyDstToSrc();
"         FarlRotateXSC3x3M1015(FarlFix1015(sb), FarlFix1015(cb));"
          FarlCopyDstToSrc();
"         FarlRotateZSC3x3M1015(FarlFix1015(sc), FarlFix1015(cc));"
          FarlCopyDstToNrm();

          /* 描画コマンドを書き込む */
"         FarlWriteFifoHA(cube_buf, cube_cnt);"
        }

      /* 描画の結果が見えるように */
      FarlSwapWindow();

      /* マウスの状態をとってくる */
      get_pad();

      if(pad00.KD_DAT & CROSS) /* 十字キーが押されていたら  */
        UpdateEye(pad00.KD_DAT); /* 視線ベクトルなどの更新 */

      /* RUN ボタンで終了 */
      if(pad00.KD_TRG & KP_run)
        exit(0);
    }
}

/* 視線ベクトルを z 軸の負の方向に合わせる関数 */
void TransformCoord(void)
{
" float    abs1, abs2, upabs, tmpup[3];"

" /* a は y 軸のまわりの回転角 (ca = cos(a), sa = sin(a)) */"
  abs1 = sqrt(eye[X] * eye[X] + eye[Z] * eye[Z]);
  ca = eye[Z] / abs1;
  sa = - eye[X] / abs1;

" /* b は x 軸のまわりの回転角 (cb = cos(b), sb = sin(b)) */"
  abs2 = sqrt(abs1 * abs1 + eye[Y] * eye[Y]);
  cb = abs1 / abs2;
  sb = eye[Y] / abs2;

  /* 今までの変換で視線上向きベクトルを変換する */
" TransformUp(sa, ca, sb, cb, tmpup);"

" /* c は z 軸のまわりの回転角 (cc = cos(c), sc = sin(c)) */"
  upabs = tmpup[X] * tmpup[X] + tmpup[Y] * tmpup[Y];
  cc = tmpup[Y] / upabs;
  sc = tmpup[X] / upabs;
}

/* ベクトルの更新に用いる係数成分 */
#define  Mixture     0.05

/* 視線ベクトルと視線上向きベクトルの更新 */
void UpdateEye(unsigned int pad_dat)
{
" float    tmpeye[3], tmpup[3], cross_p[3];"

" CopyVector(up, tmpup);"
" CopyVector(eye, tmpeye);"

  if(pad_dat & KP_up)
    {
"     LinearVector(tmpup, Mixture, tmpeye, 1.0, eye);"
      NormalizeVector(eye);
"     LinearVector(tmpup, 1.0, tmpeye, - Mixture, up);"
      NormalizeVector(up);
    }
  if(pad_dat & KP_down)
    {
"     LinearVector(tmpup, 1.0, tmpeye, Mixture, up);"
      NormalizeVector(up);
"     LinearVector(tmpeye, 1.0, tmpup, - Mixture, eye);"
      NormalizeVector(eye);
    }
  if(pad_dat & KP_right)
    {
"     CrossProduct(tmpup, tmpeye, cross_p);"
"     LinearVector(cross_p, Mixture, tmpeye, 1.0, eye);"
      NormalizeVector(eye);
    }
  if(pad_dat & KP_left)
    {
"     CrossProduct(tmpeye, tmpup, cross_p);"
"     LinearVector(cross_p, Mixture, tmpeye, 1.0, eye);"
      NormalizeVector(eye);
    }

" CopyVector(up, tmpup);"
" OrthogonalizeVector(tmpup, eye, up);"
}

/* u から v へベクトルのコピー */
"void CopyVector(float u[3], float v[3])"
{
  v[X] = u[X];
  v[Y] = u[Y];
  v[Z] = u[Z];
}

/* ベクトルの和 : w = u + v */
"void PlusVector(float u[3], float v[3], float w[3])"
{
  w[X] = u[X] + v[X];
  w[Y] = u[Y] + v[Y];
  w[Z] = u[Z] + v[Z];
}

/* ベクトルの差 : w = u - v */
"void MinusVector(float u[3], float v[3], float w[3])"
{
  w[X] = u[X] - v[X];
  w[Y] = u[Y] - v[Y];
  w[Z] = u[Z] - v[Z];
}

/* u を正規化する (長さを 1 にする) */
void NormalizeVector(float u[3])
{
  float   vecabs;

  vecabs = sqrt(u[X] * u[X] + u[Y] * u[Y] + u[Z] * u[Z]);

  u[X] = u[X] / vecabs;
  u[Y] = u[Y] / vecabs;
  u[Z] = u[Z] / vecabs;
}

/* w に u と v の外積を格納する */
"void CrossProduct(float u[3], float v[3], float w[3])"
{
  w[X] = u[Y] * v[Z] - u[Z] * v[Y];
  w[Y] = u[Z] * v[X] - u[X] * v[Z];
  w[Z] = u[X] * v[Y] - u[Y] * v[X];
}

/* w = a u + b v */
"void LinearVector(float u[3], float a, float v[3], float b, float w[3])"
{
  int  i;

  for(i = X; i <= Z; i++)
    w[i] = a * u[i] + b * v[i];
}

/* グラムシュミットの直交化で w を v に対して直交するベクトルにする */
/* w = u - (v ・ u)/(v ・ v) v */
"void OrthogonalizeVector(float u[3], float v[3], float w[3])"
{
" float   inner1, inner2;"

  inner1 = u[X] * v[X] + u[Y] * v[Y] + u[Z] * v[Z];
  inner2 = v[X] * v[X] + v[Y] * v[Y] + v[Z] * v[Z];

" LinearVector(u, 1.0, v, - inner1 / inner2, w);"
}

/* 視線上向きベクトルを変換する (これを y 軸の正の方向に一致させるため) */
"void TransformUp(float sa, float ca, float sb, float cb, float tmpup[3])"
{
  float  tmpvec[3];

  tmpvec[Z] = ca * up[Z] - sa * up[X];
  tmpvec[Y] = up[Y];
  tmpvec[X] = sa * up[Z] + ca * up[X];

  tmpup[X] = tmpvec[X];
  tmpup[Y] = cb * tmpvec[Y] - sb * tmpvec[Z];
  tmpup[Z] = sb * tmpvec[Y] + cb * tmpvec[Z];
}

/* 二乗の関数 */
float sqrt(float x)
{
" float s, t;"

  if( x <= 0.0 )
    return 0.0;

  s = x > 1.0 ? x : 1.0;
  do
    {
      t = s;
      s = ( x / s + s ) / 2.0;
    } while( s < t );

  return t;
}

/* 初期化関数 */
void Initialize(void)
{
  struct NT_PLO plo;
  struct NT_PRI pri;

" /* PC-FXGA (HuC6261,HuC6271,HuC6272,HuC6270) の初期化 */"
  init_nt();
  init_rainbow();
  init_king();
  init_soundbox();
  init_70();
  pri.pri0 = 0x0176;
  pri.pri1 = 0x2345;
  set_nt_pri(&pri);
  plo.cpo0 = (128<<8);
  plo.cpo1 = plo.cpo2 = plo.cpo3 = 0;
  set_pallet_offset(&plo);
  set_nt_mode(line263);
  dispon(spr | bg);
" write_pallet_datas(0, i6c3yuv_col, 512);"

  /* パッドの初期化 */
" set_irq_vector(int_pad, IRQ_KP);"
  irq_enable();
  init_get_pad();

  /* HuC6273 の初期化 */
  FarlInit();
  FarlSetTEControlReg(FARL_TE_ICM | FARL_TE_LTEN);
  FarlSetPEICMaskReg(FARL_ICMASK_I6C3);
" FarlSetLightCoef(FarlFix1015(0.3), FarlFix1015(0.9), 0, FarlFix1015(1.0), 0);"
" FarlSetLight(FARL_SET_LIGHT1, FarlFix1015(lightdir[0]),"
"            FarlFix1015(lightdir[1]), FarlFix1015(lightdir[2]));"
  FarlSetPEClearColorReg(0x807);
}
```

Information Catch Up
インフォメーションキャッチアップ

パソコン

ラインナップを一新してさらに充実！ 富士通DESKPOWERシリーズ

FMV-DESKPOWERシリーズ

富士通は人気のオール・イン・ワン・パソコン『FMV-DESKPOWER（デスクパワー）シリーズ』のラインナップを一新。ディスプレイ一体型からタワー型まで機能，性能の大幅な強化を行ない，2月6日より販売を開始しました。

登場した新製品は，ディスプレイ一体型のエントリー・モデル『CE』，マルチメディア・モデル『CM』，スタンダード・モデル『SE』，同上位機『SP』，タワー型エントリー・モデル『TE』，同上位機『TP』の計6機種8タイプ44モデルで構成されています。

とくに新ラインナップとしては，多様化するユーザーの要求にこたえるため，スタンダード・モデル『SE』の17インチ・ディスプレイ・セットと，タワー型エントリー・モデル『TE』の2タイプ6モデルを追加。より充実した製品構成となっています。

また，エントリー・モデルの『CE』や『SE』は，従来より1クラス上のCPUを搭載しながら，20万円台前半の求めやすい価格を実現。その他のモデルでも，コスト・パフォーマンスをいっそう向上させています。

さらに，インターネットに快適にアクセスできる28,800bpsの高速FAXモデム搭載機種の拡大にくわえ，Webブラウザとして「InternetExplorer」，世界中で広く使われている「Netscape」の日本語版，海外のWebサイトの利用時に便利な「英日翻訳支援ソフト」，手軽に接続するためのオンライン・サインアップ・ソフトを標準添付しています。

その他のソフトウエアについても，各機種に「一太郎＋Lotus1-2-3」（一太郎モデル），「Word＋Excel」（Wordモデル），「OASYS＋Lotus1-2-3」（OASYSモデル）と，著名なワープロ・ソフトと表計算ソフトの組合せ3モデルを用意。

とくにWindows95インストール・モデルでは，Windows95対応のアプリケーション「Word95」，「Excel95」，「1-2-3（Windows95対応版）」を標準装備しています。

■FMV-DESKPOWERシリーズ主な仕様

◆FMV-DESKPOWER CE

価格228,000円（メモリ8Mバイト搭載）
　　268,000円（メモリ16Mバイト搭載）

15インチ・ディスプレイを内蔵した一体型のエントリー・モデル。Pentium-100MHz，850Mバイト・ハードディスク，14,400bpsのFAXモデムにくわえ，IrDA，ASK方式の赤外線通信，TV，ビデオなどの制御が可能なIRコマンダを装備しています。

◆FMV-DESKPOWER CM

価格328,000円

『CE』にMPEGチューナ，Waveサウンド機能と通信カラオケを標準装備した本格的マルチメディア・モデル。

◆FMV-DESKPOWER SE

価格248,000円～（15インチ・ディスプレイ・セット）
　　338,000円（17インチ・ディスプレイ・セット）

Pentium-120MHz，1Gバイトのハードディスク，28,800bpsまたは14,400bpsのFAXモデムを標準装備したスタンダード・モデル。17インチ・ディスプレイまたは，15インチ・ディスプレイがセットになっています。

◆FMV-DESKPOWER SP

価格318,000円～（15インチ・ディスプレイ・セット）
　　378,000円（17インチ・ディスプレイ・セット）

CPUにPentium-133MHzを搭載した『SE』の上位機。17インチ・ディスプレイまたは15インチ・ディスプレイがセットになっています。17インチ・ディスプレイ・セットモデルは，高速な読み込みが可能な6倍速CD-ROMドライブが標準装備です。

◆FMV-DESKPOWER TE

価格318,000円

すぐれた拡張性のタワー型筐体に，Pentium-120MHzを搭載。スタンダード・モデル『SE』クラスの価格を実現したタワー型のエントリー・モデルです。

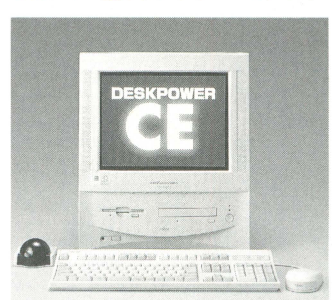
◆FMV-DESKPOWER TP

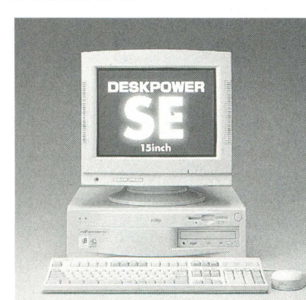
価格488,000円～（17インチ・ディスプレイ・セット）
　　538,000円（MOドライブ搭載モデル）

新ラインナップの最上位機種。CPUにPentium-150MHzを搭載し，6倍速CD-ROMドライブ，28,800bpsのFAXモデム，1.2Gバイトのハードディスクを標準装備しています。また，汎用性の高いSCSIインターフェースと，大容量データの管理に適したMOドライブを標準装備したモデルも用意されています。

■問い合わせ先

FMインフォメーションサービス
☎0120-89-4321
カタログFAXサービス
☎043-299-3642









Catch Up!

NEC，PC-9821シリーズの新製品を発表

NECからVALUESTAR（バリュースター）シリーズと98MATE Xシリーズの新製品が登場しました。

VALUESTARシリーズ

VALUESTARシリーズは，PC-9821のミドルマシンとディスプレイをセットにした人気のオール・イン・ワン・モデルです。

その特徴は，「ビジネスからホビーまでどんな分野にも対応でき，しかも低価格」という点。本体＋ディスプレイで218,000円〜418,000円という価格設定は大きな魅力で，「買ってすぐ使える」というメリットもそなえていますから，初心者にもオススメのシリーズです。

今回登場した新製品は，全機種がより高速なPentiumCPUを採用し，メモリも標準で16Mバイトを搭載（PC-9821V10のみ8Mバイト）。PCIバス・アーキテクチャによる先進設計をベースにしており，Windows95を快適に操作できます。

さらに，「850M〜1.2Gバイトの大容量ハードディスク内蔵」，「4倍速CD-ROMドライブ搭載」，「ソフトウエアMPEG機能」，インターネットやパソコン通信がすぐに楽しめる「高速FAXモデム内蔵モデルも用意」など，その機能をいっそう強化，拡大しています。

また，ビジネスでの使用を意識したソフトが多数付属しているのも特徴です。基本OSは「MS-DOS6.2＋Windows3.1」か「Windows95」のどちらかを選択。ワープロと表計算も「一太郎 Ver6.3＋Lotus1-2-3R5J」か「Word95＋Excel95」のどちらかを選択可能で，現在使用している環境からスムーズに移行できるよう配慮されています。その他には，文書作成をアシストしてくれる「ゴーストライター」，スケジュール管理用の「Lotus OrganizerR1.1J」，全国の電車料金，経路をチェックできる「駅すぱあと全国版 for Windows」などが付属し，その総数は約40種類。もちろん全ソフトがハードディスクにインストール済みで，購入と同時にすぐ使うことができます。

■VALUESTARシリーズ主な仕様

◆PC-9821V10

価格218,000円
CPU：Pentium-100MHz
メモリ：8Mバイト
ハードディスク：850Mバイト

14インチ・ディスプレイを内蔵したエントリー・モデル。本体やディスプレイの接続作業も不要で，初心者でもすぐに使いはじめることができます。

◆PC-9821V12

価格288,000円（15インチ・ディスプレイ・セット）
338,000円（17インチ・ディスプレイ・セット）
CPU：Pentium-120MHz
メモリ：16Mバイト
ハードディスク：850MB

Pentium-120MHzを搭載したスタンダード・モデル。15インチ・ディスプレイ，または17インチ・ディスプレイが付属しています。

◆PC-9821V13

価格328,000円（15インチ・ディスプレイ・セット）
378,000円（17インチ・ディスプレイ・セット）
368,000円（15インチ・ディスプレイ＋28,800bpsFAXモデム）
418,000円（17インチ・ディスプレイ＋28,800bpsFAXモデム）
CPU：Pentium-133MHz
メモリ：16Mバイト
ハードディスク：850M〜1.2Gバイト

Pentium-133MHzを搭載したハイエンド・モデル。15インチ・ディスプレイ，または17インチ・ディスプレイが付属し，28,800bpsの高速FAXモデム内蔵モデルも用意されています。

98MATE Xシリーズ

本体のみで販売される98MATE Xは，PC-9821のスタンダード・シリーズです。先に紹介したVALUESTARにくらべると，あまり初心者向けとはいえませんが，自分だけのシステム構築を考えている人や，現在使っているソフトや周辺機器を流用したいと考えている人にとってはうれしいたいへんシンプルな製品構成です。

今回登場した新製品は，最新のCPUであるPentium-166MHzを搭載した『PC-9821Xa16』，低価格なミニ・タワー型パソコン『PC-9821Xv13』，すべてに最高を追求した『PC-9821Xt16』の3機種。「高速処理の実現」や「すぐれた拡張性」を求めるパワー・ユーザーにピッタリの高性能マシンです。

■98MATE Xシリーズ主な仕様

◆PC-9821Xa16

価格398,000円
CPU：Pentium-166MHz
メモリ：16Mバイト
ハードディスク：1.2Gバイト

CPUにPentium-166MHzを採用し，従来の最上位デスクトップ・パソコン『PC-9821Xa13』にくらべ，処理速度を最大1.25倍向上。また，こうした処理速度を実現しながら，30万円台の低価格を実現しています。

◆PC-9821Xv13

価格338,000円
CPU：Pentium-133MHz
メモリ：16Mバイト
ハードディスク：1.6Gバイト

「普及価格のミニ・タワー型パソコンを」という声にこたえ，338,000円という求めやすい価格を実現。CD-ROMドライブ，ハードディスク，PCカード・スロット，MDドライブなどの増設が可能なファイル・ベイ2基と，PCIスロット×2，汎用スロット×4を装備。幅広い拡張性を提供してくれます。

◆PC-9821Xt16

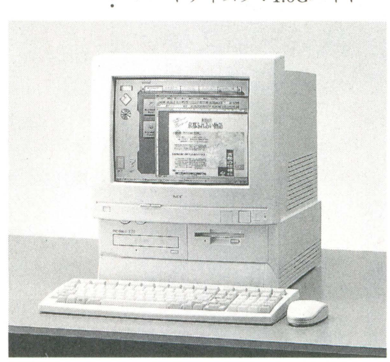
価格690,000円
CPU：Pentium-166MHz
メモリ：32Mバイト
ハードディスク：1.6Gバイト

最新のCPU，Pentium-166MHzを搭載し，これまでの最上位デスクトップ・パソコン『PC-9821Xa13』にくらべ，処理速度を最大1.25倍向上。また，グラフィック・アクセラレータに業界最高速クラスのMatrox Millennium（マトロックス ミレニアム）を採用し，画像データのすばやい処理を実現するなど，マルチメディアにも最適な環境を提供してくれます。

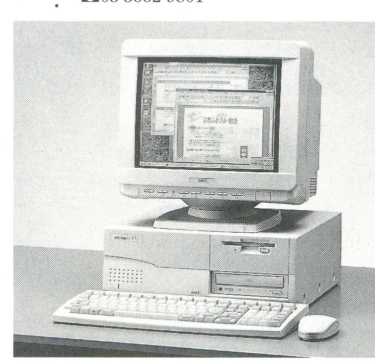
PCIスロット×2，汎用スロット×5にくわえ，ハードディスクを最大8Gバイトまで内蔵可能な拡張ベイも装備。また，メモリも最大256Mバイトまで拡張できるなど，ユーザーの要求にあわせた環境の構築が可能です。

■問い合わせ先

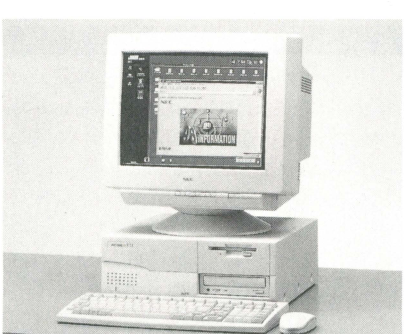
NECパソコンインフォメーションセンター
☎03-3452-8000（東京）
☎06-943-9800（大阪）
ファクシミリ情報BOXセンター
☎03-3552-9801



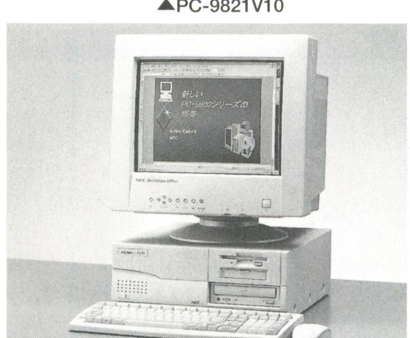
▲PC-9821V10



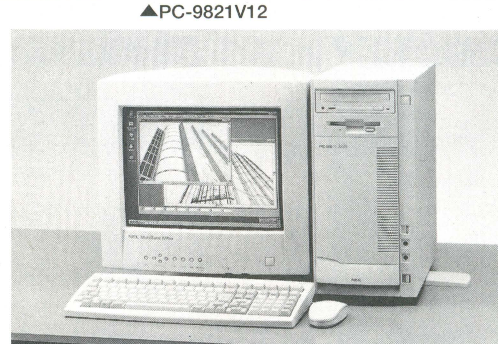
▲PC-9821V12



▲PC-9821V13



▲PC-9821Xa16



▲PC-9821Xt16

周辺機器

NECから新型スキャナ＆デジタル・カメラが登場

マルチリーダ400
価格84,800円

『マルチリーダ400』は，低価格ながら最大解像度4,800dpi，色判別能力10億色以上の高品位読み取りを実現したフルカラー・イメージ・スキャナです。

二つの特徴である，「1,600dpiの高解像度で副操作を実行」，「読み取った画像のエッジ部分をソフトウエアによりなめらかにする独自の補完技術を採用」により，最大読み取り解像度4,800dpiを実現。小さな文字や細かい図面，線画などを正確かつ鮮明に読み取ることができます。

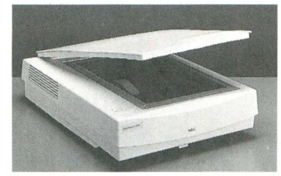
また，旧機種にくらべ64倍の色判別能力をそなえており，10億色以上の色の判別が可能。これにより繊細な階調変化を読み取ることができ，写真をはじめとするフルカラー・イメージの入力に適しています。

本体にはWindows 3.1，Windows95およびMacintoshに対応したドライバと，画像入力ソフトが付属。あらゆる機種のパソコンで接続，使用できます。

■マルチリーダ400主な仕様
原稿サイズ：最大216×356mm
光学解像度：400×1,600dpi
読み取り解像度：1～4,800dpi
読み取り階調：入力時30bit／pixel
　　　　　　　出力時24bit／pixel
※数値はフルカラー時
読み取り速度：約6ms／line
インターフェース：SCSI／SCSI-2

PC-DC401
価格99,800円

『PC-DC401』は，レンズ交換が可能な一眼レフ・デジタル・カメラです。





約41万画素の1／2インチCCDを採用しているため，ホビーはもちろん，ビジネスにも利用できる高品位な撮影が可能。また，レンズ交換用マウントに監視用カメラで一般的に使われている「Cマウント」を採用しているため，必要に応じてズームや広角など，レンズを交換して撮影することができます。

記録媒体にはPCMCIA-ATA規格に準拠したPCカードを採用。撮影した画像データをカメラ本体内部でJPEG形式に圧縮して記録する「圧縮ファイリング機能」を内蔵しているため，パソコン本体にPCカードを挿入するだけで，撮影した画像を利用することができます。

■PC-DC401主な仕様
記録媒体：PCMCIA-ATA規格メモリカード記録方式：JPEG，TIFF，BMP
撮像素子：1／2インチカラーCCD（約41万画素）
交換レンズ：Cマウント・レンズ
ファインダ：一眼レフ光学ファインダ
CCD感度：ISO100相当
シャッター・スピード：1／10,000～1／60
外形寸法：145×87×149mm
重量：約600g（本体のみ）

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎03-3452-8000（東京）
☎06-943-9800（大阪）

100Mバイトで小型軽量さらに低価格

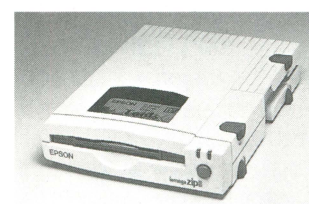
エプソンzipドライブ
価格27,800円

エプソンはフロッピー・ディスク・ドライブにかわる記憶装置『エプソンzipドライブ』を発売しました。“zipディスク”は，1枚に100Mバイトの大容量データを保存できる新しい記憶メディア。価格も1枚3,000円程度と手頃で，MOやPDとならんで注目を集めています。

同製品は，そのzipディスクに対応するドライブ装置で，各種パソコンのインターフェースにあわせ，SCSIインターフェース・タイプとパラレル・インターフェース・タイプの2種類があります。

データ転送速度は1.4Mバイト／s（SCSIタイプ），平均アクセス・タイムは29msと快適なレスポンスを実現。また本体は小型軽量でノート・パソコンとともに手軽に持ち運ぶこともできます。

■エプソンzipドライブ主な仕様
記憶容量：100Mバイト
記録方式：磁気記録方式
データ転送速度：
　1.4Mバイト／s（SCSIタイプ）
　0.36Mバイト／s（パラレル・タイプ）
平均アクセス時間：29.0ms
ディスク回転数：2,941rpm



■問い合わせ先
エプソンインフォメーションセンター
☎0424-99-7133（東京）
☎06-399-1115（大阪）

ソニーから大容量光磁気ディスク“HS”ディスク・ユニット登場！

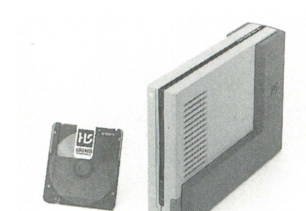
HS-1
価格158,000円

『HS-1』は，まったく新しい光磁気ディスク・ドライブです。同製品はドライブ部に，ソニー，日立，米国3Mの3社が共同開発した“HSディスク・ドライブ”を採用。記録密度の向上により，3.5インチの光磁気ディスクに最大650MBの大容量データを保存することができます。

また，「データをすばやく検索するためのピックアップの軽量化」，「データの消去と書き込みを同時におこなうダイレクト・オーバー・ライト方式」といった新機能により，高速書き込み＆高速アクセスを実現。映像データの取りあつかいもでき，増設ハードディスクとして使用することもできます。

なおHS-1は，PC-98シリーズ，DOS／Vパソコン，Macintoshに対応。Macintosh用のSCSIドライバおよびフォーマット・ユーティリティ・ソフトとして「FormatterFive」が付属しています。

■HS-1主な仕様
記憶容量：650Mバイト
回転速度：2,400rpm
平均シークタイム：33ms以下
連続データ転送速度：最大2.0Mバイト／s
キャッシュ・メモリ：512kバイト
インターフェース：SCSI-2



■問い合わせ先
ソニー（株）HS事業室
☎0462-27-2577

ソフト

PhotoshopがWindows95に完全対応

Photoshop 3.0J
価格155,000円

『Photoshop（フォトショップ）』は，オリジナルのアートワーク作成から，スキャン・イメージなどの画像の合成や色補正，レタッチ，精密な色分解出力までこなすフォト・レタッチの業界標準ソフト。このPhotoshopに，待望のWindows95完全対応版が登場しました。

同製品は，Windows95で動作することにより，より快適な操作感と，より高速な処理速度を実現。プロ・レベルの高度な機能を，いっそう使いやすくしてくれます。

なおアドビシステムズは，従来のPhotoshop 3.0J（Windows 3.1対応版）の正規登録ユーザーに対し，Windows95完全対応版を無償で送付するとのことです。

この件に関するくわしいことは，アドビシステムズまでお問い合わせください。

■Photoshop 3.0J動作環境
パソコン：i386またはi486以上を搭載のPC-98シリーズまたはDOS／Vパソコン
対応OS：Windows 3.1，Windows95，Windows NT 3.5
メモリ：12Mバイト以上
ハードディスク：200Mバイト以上の空き容量
ディスプレイ：カラーVGAディスプレイ

■製品に関する問い合わせ先
（株）大塚商会
☎03-5281-0733

Windows Draw！ 4.0J 発売記念キャンペーンのお知らせ

Windows Draw！4.0J

2月9日，マイクログラフィックスは，高性能グラフィックス・ソフト『Windows Draw！（ウィンドウズ・ドロー）』のWindows95対応版を発売，発売記念キャンペーンを開始しました。

期間中，25,000円のWindows Draw！4.0Jを，12,800円で購入できます。

今回登場した『Windows Draw！4.0J』は，「楽しく，はやく」をコンセプトに開発。「OLE2.0クライアント・サーバ対応」，「マルチ・タスキング」など，最先端の機能をそなえながら，8歳の子供から使うことができるようにしました。

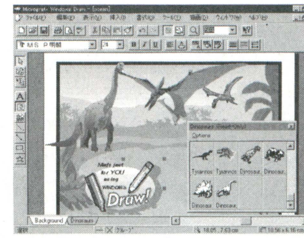
グラフィックス作成のためのたくさんのツールとともに，地図や名刺などのテン・プレートを150以上，著作権フリーのクリップ・アート10,000以上，さらに250種類以上のフォントも搭載。絵心のない人でも，すぐにビジネスやホビーに活用することができます。

■Windows Draw！ 4.0J動作環境

パソコン：Windows95またはWindows NT3.51以上が動作するパソコン

メモリ：8Mバイト以上

ハードディスク：15Mバイト以上の空き容量



■問い合わせ先

マイクログラフィックス（株）

☎03-5379-3132

パソコンで海を探検！ Microsoft Oceans

Microsoft Oceans

価格7,800円

このソフトは，海の世界を紹介するWindows対応のマルチメディア海洋図鑑。海洋生物の生態や自然現象，航海の歴史や人間とのかかわりなど，さまざまな角度から神秘的な海の世界を解説してくれます。

1,000枚以上の美しいカラー写真，音声による解説が付いた100点ものビデオ，さらに1,000点をこえるサウンド・ファイルを収録しているため，臨場感あふれる海の姿を楽しめます。

また，海洋環境問題や生態系への理解を深める話題にくわえ，たくさんのクイズやアニメーションも収録。大人から子供まで幅広く楽しめる内容です。

■Microsoft Oceans動作環境

パソコン：Windows 3.1以上が動作するパソコン

メモリ：5.6Mバイト以上

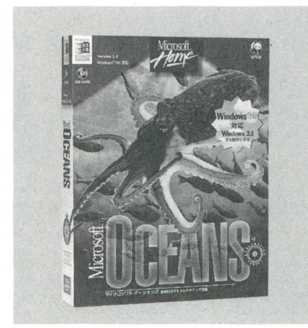
ハードディスク：2.5Mバイト以上の空き容量

■問い合わせ先

マイクロソフト（株）

インフォメーションセンター

☎03-5454-2300



その他

NEC PCカレッジが大阪に開校

NECは大阪にパソコン教習所“NEC PCカレッジ日本橋校”を開校しました。今年1月29日から電話による受講生の受け付けをしており，3月末日までは開校キャンペーンとして日本橋校での入学金，受講料の特別割引きを実施しています。

■PCカレッジの特徴

●単元制の採用

自動車教習所方式の単元制を採用し，講座内容を単元ごとに分割して受講できます。そのため，個人の理解度やスケジュールにあわせることができる他，理解できなかった単元をくりかえして受講することや，自分の学習したいところだけを受講することができます。

●レベルにあわせた学習が可能

ワープロや表計算など，パソコンの基本的な操作法を学ぶための「入門コース」，パソコン活用のレベルアップをめざす「実践コース」など，レベルにあわせた学習が可能になっています。

●自習室の設置

PCカレッジの会員であれば無料で利用できる自習室を用意。そのため，予習したり，講習内容の理解できなかった部分を復習することができます。

■開講講座

「入門コース」：ワープロ，表計算，パソコンの知識，キーボード入力操作など

「実践コース」：インターネット，パソコン通信，データベースなど

■入学金：個人会員5,000円（3,000円）

法人会員15,000円（10,000円）

※カッコ内はキャンペーン価格。他に講座ごとの受講料が必要です。

■営業時間：9:45～17:45（月～日）

※定休日　第3木曜日

■問い合わせ先

NEC PCカレッジ日本橋校

大阪府大阪市浪速区日本橋3-6-3

NEC日本橋ビル4，5階

☎06-647-9821

“富士通オープンカレッジ” 4月から開始

パソコン，ネットワーク，マルチメディアの普及に対応した教育事業“富士通オープンカレッジ”が4月からスタートします。

これは富士通が主催するパソコン・スクールで，受講者の目的にあわせたたくさんの充実した講座を用意。たとえば初心者向けの講座「貴方も今日からパソコンドライバー」は，主につぎのような単元から構成されています。

①パソコンにさわってみよう（Windowsの学習）

②パソコンでおしゃべり（パソコン通信の学習）

③インターネットでウィンドウショッピング（インターネットの学習）

④へそくりと家計簿（表計算ソフトの学習）など。

各講座はどの単元からでも学習でき，また費用は1単元あたり4,000円とお手頃。パソコン・ソフト単体の使いかただけでなく，ネットワークの利用も学習できるようにカリキュラムが工夫されています。

なお，富士通オープンカレッジは，東京，大阪の他，全国のパソコン・ショップ，カルチャーセンター，専門学校などで開催されます。受講を希望する人は，富士通までお問い合わせください。

■問い合わせ先

（株）富士通

ラーニングメディア事業推進室

☎03-3730-3431

“第8回アマチュアCGAコンテスト” 入選作品発表会開催

今回で8回を数える“アマチュアCGAコンテスト”の入選作品発表会が，3月24日に行なわれます。このコンテストは「アマチュアのコンピュータ・グラフィック・アニメーションを広く集め，その質的向上を促進する」ことを目的に毎年開催され，毎回アマチュアによるすばらしい作品が集まっています。

入選作品発表会では，'95年度のコンテストに入選したコンピュータ・グラフィック・アニメーション作品約20作品を上映。その他にも，「受賞者をまじえての座談会」，「関連最新機材・技術の発表，展示」なども行なわれます。入場は無料なので，興味のある人は気軽に参加してください。

■入選作品発表会概要

●大阪上映会

開催日：'96年3月24日（日）

時間：13:00～16:00（開場12:00）

会場：アルカイックホール・オクト

兵庫県尼崎市昭和通2-7-16（阪神尼崎駅下車，北へ300m，橋渡る）

料金：入場無料

●東京上映会

開催日：'96年4月7日（日）

時間：13:00～16:00（開場12:00）

会場：なかのZEROホール

東京都中野区中野2-9-7（JR中央線・地下鉄中野駅下車，南口から東へ徒歩7分。または，地下鉄丸の内線新中野駅下車，鍋屋横町から北へ徒歩10分）

料金：入場無料

■問い合わせ先

PROJECT TEAM DOGA内

CGAコンテスト事務局

〒533 大阪市東淀川区淡路5-17-2-102号

あのWindows環境で，しかもプログラムすることなく，なんと超速(ちょっぱや)アクション・ゲームが，すごく簡単に作れる。



クリック・アンド・プレイ

Klik & Play ゲーム作成術

Play3 テクニック満載の横スクロール・シューティング・ゲームを発表！

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

《問い合わせ先》
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス㈱
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）

《動作環境》
●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要
●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

最近パソコン通信を見ると，『Klik & Play』で作られたWindowsゲームが急増していることがわかります。“プログラムを組まずに，高速アクション・ゲームが作れる”ことがウリのKlik & Play。ぜひ，あなたも挑戦してください。

今回は，シューティング・ゲームでおなじみの“ため撃ち”を実現するテクニックを紹介しましょう。

CD-ROM Specialにはオマケゲームが入ってる！

みなさん，『Basic Magazine CD-ROM Special』Vol.3は，あなたのお手元にありますでしょうか。そのCD-ROMには，Klik＆Playのサンプル・ゲームや投稿ゲームが満載されているのですが，実はOFコーナーのオマケゲームは，Klik＆Playを使って作られているのです！（第1図）

このオマケゲーム『キャロタを救え!?』は，いろいろと変わったテクニックを使っているので，Klik＆Play初心者の人は「どうやって作っているの？」と不思議に思うかもしれません。

今回は，このゲームで使っているテクニックの一つ，“ため撃ち”をマスターすることにしましょう。ため撃ちを実現させるその秘密は，“変数”という新しい考えかたにあるのです。

変数とは“数字を入れる箱”だ！

「変数とは何か？」，これを一言で表現すると「数字を入れる箱」といえるでしょう。

変数という箱の中に数字を入れると，中身を入れ直さない限りその数字が残り，Klik＆Playはいつでもその中身を見ることができます。また，この箱に対して，足したり引いたりといった計算を行なうことができます（第2図）。

この変数は何に使うかというと，たとえば「ボスキャラの耐久力はあといくつ」などのように，覚えておきたい数字を入れておくときに使います。

変数は，各キャラクターに対して，ABCの三つが用意されています。つまり，各キャラクターに対して「耐久力，攻撃力，レベル」などのように，三つまでは数字を覚えさせることができるわけです。

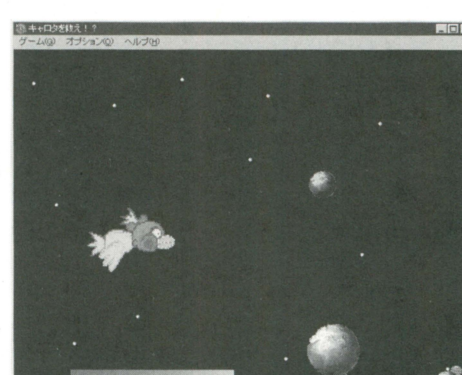
また，この変数によく似たものに，“カウンタオブジェクト”というものがあります。変数はキャラクターに対して持つ値ですが，このカウンタオブジェクトは独立した値として存在し，一つの数字しか記憶することができません。しかし，数字を縦横の棒グラフにして，値を視覚的に表示することができます。

たとえば，弾の命中率などを，棒グラフでわかりやすく表示させることができるわけです。

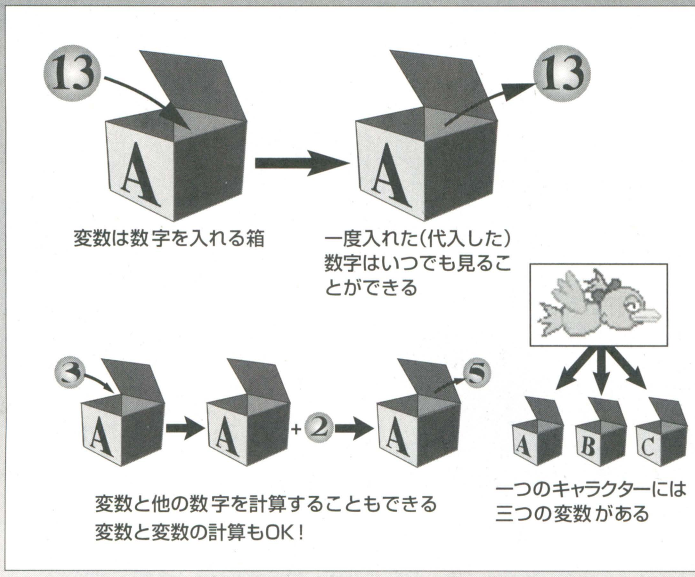
“ため撃ち”はこうやって作る！

さて，変数の考えかたは理解できたでしょうか？ つぎに，さっそく“ため撃ち”を作ってみましょう。ここでいうため撃ちとは，「ボタンを押しっぱなしにしてパワーをため，ボタンを離すと発射する」という，『R-TYPE』や『ビューポイント』『ガンバード』などでよく使われている武器です。

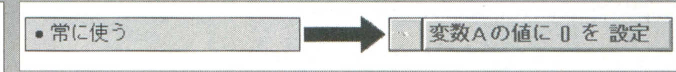
このため撃ちをKlik＆Playで実現す



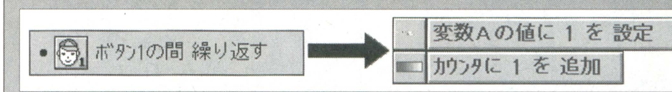
《第1図》CD-ROM Special Vol.3に収録されているオマケゲーム『キャロタを救え!?』。ナカナカいい出来ですよ



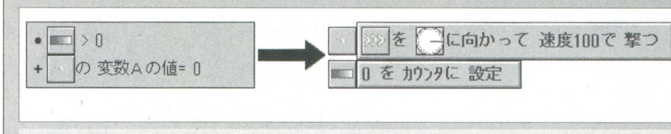
《第2図》これが変数の考えかただ！



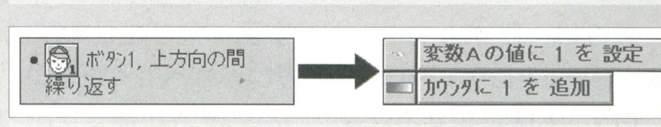
《第3図》まず最初に，変数Aを0にする



《第4図》ボタンが押されていたならばパワーをためて，変数Aを1にする。押されていないときには，変数Aは0のまま



《第5図》この条件のときに，弾が発射となる。パワーを0にもどすのを忘れないように



《第6図》8方向それぞれに，これと同様の条件を設定すれば，移動しながらのため撃ちが可能になるぞ

るには，**第3図**～**第6図**のようにイベントエディタの項目を設定します。注意すべき点は，今回は順番が大切なので，必ずこの図の順番となるように設定することです。

ため撃ちを作るポイントは，「プレイヤーがボタンを押しているかどうか」を変数に代入することです。なぜこのようなことに変数を使うかというと，Klik＆Playのイベントエディタに制限があるからです。

“ボタンを押したとき”“ボタンを押しっぱなしのあいだ”というイベントはあるのですが，“ボタンを離したとき”というイベントがないのです。そこで，ボタンの状態を変数に記憶させることで，ボタンを離した瞬間を判断するのです。

具体的には，**第3図**，**第4図**の二つのイベントで設定しているように，ボタンが押されているときには自機の変数Aが1，押されていないときには0となります。そして**第5図**のように，自機の変数Aが0で，なおかつパワーが0より大きい場合に弾を発射すれば良いことになります。このとき，ためたパワーの値によってちがう弾を発射するように条件を変更すると，よりゲームらしくなります。

さて，これでため撃ちは実現できた，といいたいところですが，動かしてみると思わぬところに落とし穴があります。自機が停止している状態ならば問題ないのですが，移動しながらため撃ちしようとすると，方向キーを押した瞬間に弾を発射してしまうのです。

そこで，**第6図**のように“方向キー＋ボタン”を押しているという条件を，8方向それぞれに付け足します。これで，移動しながらでもため撃ちが可能となりました。

『キャロタを救え！?』では，この他にもためたパワーの状態によって自機の形を変化させたり，弾自体の変数にためたパワーを入れたりする処理を行なっています。

ボタンを押し続けてためを作るという操作系は，ゲームによっては新しいおもしろさが生まれます。みなさんも，このような操作系を使って，おもしろいゲーム作りに挑戦してみてください。

それでは，また来月！

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.4と連動

製品版の『Klik＆Play』をWindows95対応にするアップデート・プログラムと，新たに95にも対応したデモ版，一般ユーザーが作成したサンプル・ゲーム，そしてよりパワーアップした『キャロタをまた救え！?』を収録しています。

『Klik＆Play』オリジナル・ゲーム大募集！

富士通パレックスでは，『Klik＆Play』で作成したゲームのコンテストを開催します。優秀作品50タイトルは，CD-ROMに収録して富士通パレックスより発売されます。また，優秀作品の作者には，特製液晶テレビやウィンドブレーカなどの賞品が贈られる予定です（マイコンBASICマガジン賞もあるよ）。このコンテストへは，つぎのいずれかの方法で応募してください。

①フロッピーディスクなどに記録した作品を，・住所・氏名・年令・職業・電話番号を明記の上，富士通パレックス『Klik＆Play』事務局まで郵送する。
②パソコン通信NIFTY-Serveのパレックス・コンテンツステーション『Klik＆Playデータライブラリ』にアップロードする。
③ベーマガ編集部あてに郵送する（届いた作品はベーマガ編集部から富士通パレックスにお渡しします）。

応募の受付は，'96年5月10日までです（当日消印有効）。結果の発表は，7月8日発売の本誌にて行ないます。また，優秀作品を集めたCD-ROMは，『Klik＆Play Game Collection』という名称で7月10日に発売予定です。

また，応募方法の②にあるNIFTY-Serveのパレックス・コンテンツステーションでは，『Klik＆Play』の最新情報やQ＆Aなどを行なっています。ぜひ，アクセスしてみてください（GO SPRX）。

コンテストの応募作の中から，優秀な作品を順次，本誌別冊の『BASIC Magazine CD-ROM Special』のCD-ROMに収録する予定です。お楽しみに！

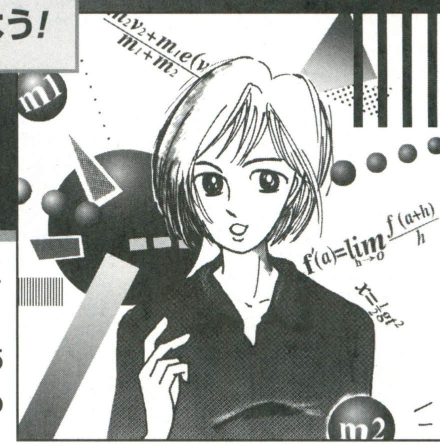
ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のためのBASICプログラミング講座

第48回 “速度”と“加速度”を理解してゲームに活用しよう!

《PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》
《Windows対応（F-BASIC for Windows使用）》

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太



最近は，日本人もどんどん宇宙に飛びだせる時代になりましたね。ここで，ちょっとロケットの動きを思い浮かべてください。

ロケットは着陸するとき，つねに重力が働くため，だんだん落下速度があがっていきます。そこで逆噴射すると，逆方向に加速度があたえられるため落下速度は減少し，最後には止まってしまいます。

今回は，この“速度”と“加速度”の方程式を紹介して，パソコンでシミュレートしてみましょう。

これが速度方程式と加速度方程式だ！

まず，**第1図**を見てください。このように静止している物体に対して加速度をあたえると動きはじめ，だんだんと速度があがっていきます。また，速度と逆方向に加速度をあたえると，だんだん速度がさがってきて最後には止まります。

このとき，どのような加速度をあたえるとどれぐらい速度が変化するか，数式で表現したものが“加速度方程式”です。また，どのような速度でどれぐらいの時間経過すると，移動する距離はいくつになるのかを数式で表現したものが“速度方程式”になります。

それでは，この二つの方程式についてそれぞれくわしく説明していきましょう。

物理が苦手でも速度方程式はわかる！

“速度”とは，一言でいうと「物体がある一定時間にどれぐらいの距離を移動するか」を表したものです。

たとえば，10秒間に200mの距離を移動する場合，200m÷10秒ということで20という結果が得られます。この20が速度となり，単位は[m／s]で表します。このmはメートル【meter】，sは秒を意味するセカンド【second】からきています。

基本的に速度は[m／s]の単位で表しますが，「距離」÷「時間」であれば他の単位であっても速度を表現できます。たとえば，速度として一般に使われている「時速293キロ」は，1時間で293kmの距離を移動する速度です。この単位は[km／h]と表し，hはアワー【hour】からきています。

この時速293キロを[m／s]に変換すると，293,000mを3,600秒で移動するわけですから，割り算で約81m／sとなります。

このように，移動した距離とかかった時間がわかれば，その速度が計算できます。逆に，速度と時間がわかっていれば，移動する距離を求められます。速度 v [m／s]でt [秒]間移動したときの距離lは，

$$l = v \times t$$

で表せます。また，**第2図**のような座標を考え，物体の初期位置をx_0とすると，t 秒後の物体の位置x は，

$$x = v \times t + x_0 \quad \cdots\cdots ①$$

と表します。これが，速度方程式と呼ばれる数式です。

自動車で移動しているとき，20km続いている渋滞に突入したとしましょう。このときの渋滞内部での速度が時速10kmだったとすると，

$$l = v \times t$$

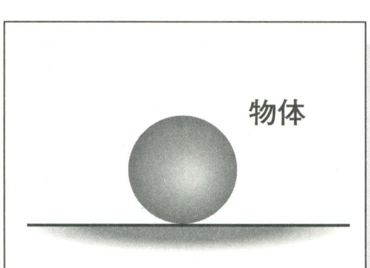
の式から，

$$t = l \div v$$

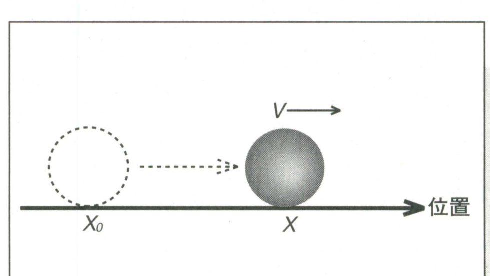
となり，l が20km，v が時速10kmならば，

$$t = 2$$

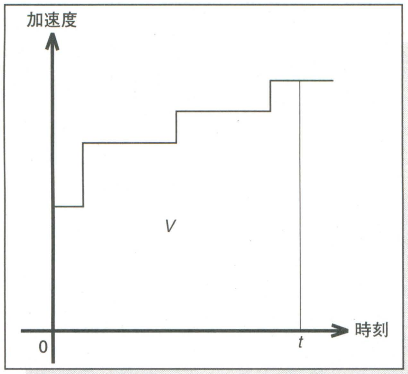
ということで，「渋滞から脱出するのに2時間かかる」ということがわかります。



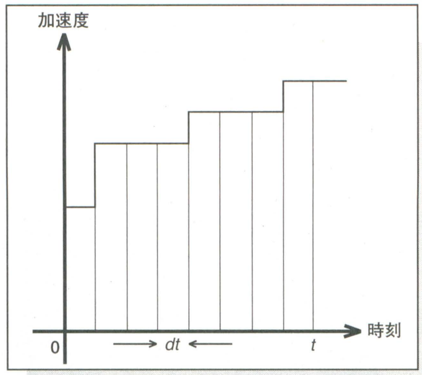
《第1図》静止した物体。力が加わらない限り，静止し続ける



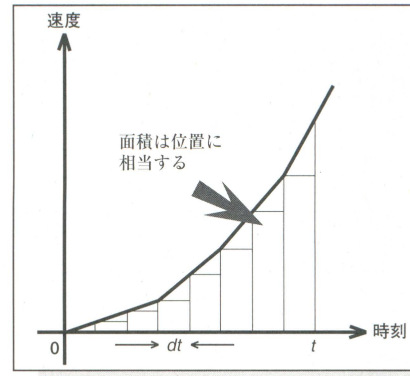
《第2図》物体の移動のようす



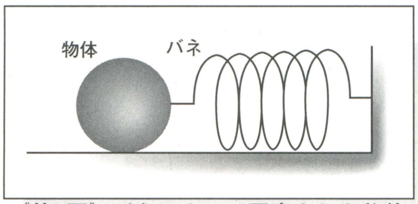
《第3図》時刻と加速度の関係はこうなっている！



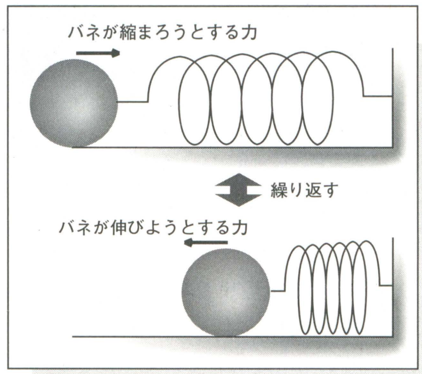
《第4図》帯の組み合わせによる面積計算方法



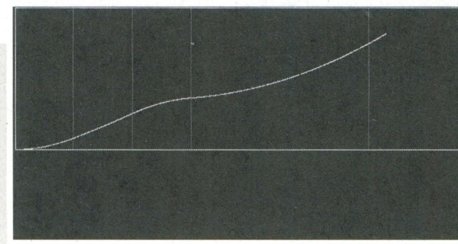
《第5図》帯の組み合わせによる面積の近似計算方法



《第6図》バネによって固定された物体



《第7図》バネはつねにもとへもどろうとする！



《写真1》加速度が変化すると速度が一定でなくなり，移動のようすも変化するようになる。また，加速度がマイナスになっても速度がプラスのうちは，プラス方向へ移動する

加速度方程式もむずかしくないぞ！

さて，今回説明するもう一つの方程式“加速度方程式”は，一言でいうと「物体の速度が一定時間にどれぐらい変化するか」となります。

たとえば，10m／sで移動している物体が5秒間に20m／sまで加速したとすると，

(20m／s −10m／s)÷5 秒

ということで，2という結果が得られます。この2が加速度となり，単位は[m／s²]で表します。m／sをさらにsで割る形になるために，分母がsの2乗となるわけです。

加速度の単位は，基本的に[m／s²]で表現しますが，「速度」÷「時間」であれば他の単位であっても加速度を表すことになります。たとえば，20km／hで走っていた車が5秒間で80km／hまで加速したとします。このときの加速度は，5秒という時間を「5／3600時間」として秒→時間の変換をすれば，

(80km／h−20km／h)÷(5÷3600)
＝43200 km／h²

という結果が得られます。これは，「1時間に時速43,200kmまで加速する」という加速度を表しています。

このように，速度の変化と変化にかかった時間から，その加速度が計算できるわけです。逆に，加速度と時間がわかれば，速度変化を求められます。加速度a[m／s²]でt［秒］間加速した場合，初期速度をv_0[m／s]とすると，加速後の速度v［m／s]は，

$$v = a \times t + v_0 \quad \cdots\cdots ②$$

と表せます。

プログラムにしてみよう！

式①と②を組み合わせることによって，物体に加速度が加わったときの運動のようすを計算できます。このような計算を行なうプログラムとして，**リスト1**を用意しました。

このリストを入力して実行すると，加速度に変更がある時刻とそのときの変更加速度を聞いてくるので，適当な値を入力してください。入力は，まず加速度変更回数を入力し，何回加速度を変更するかを指定します。すると，変更回数だけ時刻と変更加速度を聞いてくるので，それぞれ値を入力してください。時刻は，最初に入力するものほど小さい値になっている必要があります。

入力が完了すると画面左端に丸が表示され，この丸が入力した加速度に応じて移動します。移動結果は，画面上部に横軸=時刻，縦軸=位置のグラフとして表示されます（**写真1**）。

このプログラムでは，式②による速度変化を短い刻み時間dtごとに計算し，同時に式①による位置変化を計算しています。横軸=時刻，縦軸=加速度のグラフを考えると，**第3図**のようになります。ここでは，V の範囲の面積がその時刻での速度に相当します。よって，このVの面積を求めてやればよいことになります。

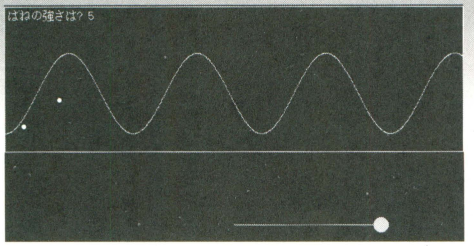
また，このプログラムでは刻み時間dtのあいだは加速度が一定であると考えて，V の面積を**第4図**のような帯の組み合わせで計算しています。同様に，横軸=時刻，縦軸=速度のグラフをもとにして，**第5図**のように位置を計算しています。

第5図では，速度のグラフが傾いているために，帯の組み合わせでは真の面積を求められません。しかし，刻み時間が十分短ければ誤差は無視できるほど小さい値となります。よって，あらかじめ刻み時間を十分短いものに設定しています。

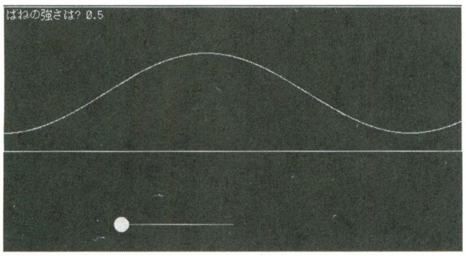
加速度運動を動きで理解しよう！

リスト1のような計算を行なえば，加速度が時刻に応じて変化する場合でも物体の運動のようすを求められます。

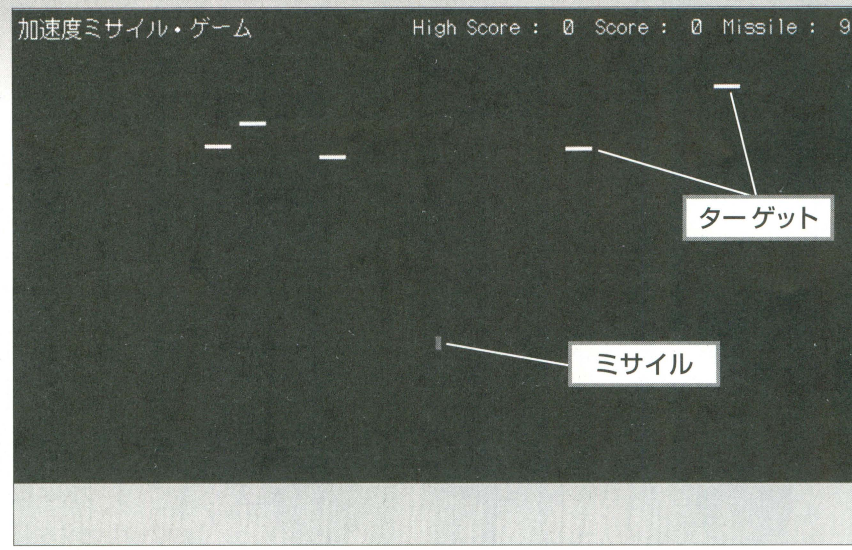
たとえば，**第6図**のように片側が固定



《写真2》バネは，伸ばしても縮めてももとにもどろうとする力を発生させるため，物体は振動する



《写真3》バネの力が弱いと，振動の速度がゆっくりになる



《写真4》画面の位置によって，ミサイルの上昇加速度が異なる。これを早い段階で確認しておくと，後半の命中率が高くなるぞ

されたバネに物体がつながっている場合を考えてみましょう。バネは，伸び縮みに比例した加速度を物体にあたえます。よって，最初バネがある程度伸びている場合を想定すると，**第7図**のようにバネが伸びたり縮んだりする運動をすると予想できます。これをプログラムによって確認してみましょう。

リスト2は，**第7図**のような場合の物体の運動を計算するプログラムです。リストを入力して実行すると，バネの強さを聞いてくるので適当な値を入力してください。入力が完了すると，物体の運動のようすが画面に表示されます(**写真2**，**写真3**)。

バネは，伸びると縮む方向へ，縮めると伸びる方向へ力をあたえるため，これが物体に対して加速度として作用します。このプログラムでは，この加速度から**第4図**のようにして速度を求め，その速度から**第5図**のように位置を求めています。

バネの強さを変更してみると，運動のようすが変化します。適当な値を入力して，いろいろとためしてみてください。

加速度ミサイル・ゲームで遊ぼう！

それでは最後に，速度方程式と加速度方程式を利用したゲームで遊んでみましょう。**リスト3**は，式①や式②によってミサイルを動かす，『加速度ミサイル・ゲーム』です。

このリストを入力して実行すると，**写真4**のような画面が表示されます。プレイヤーはスペース・キーを押すことによって，画面中央下部からミサイルを真上に発射できます。画面上部には，ターゲットが左右に移動しています。このターゲットにミサイルが命中すれば，得点となります。プレイヤーのミサイルは全部で10発あり，全部撃ち切るとゲーム終了となります。

ミサイルは基本的に上昇する方向へ加速しながら進んでいきますが，エリアによって加速ぐあいが異なります。この加速度のちがいをあらかじめ考えてミサイルを発射しないと，ターゲットに命中させることは困難となります。最初の1発で加速度ぐあいを把握し，2発目以降は狙って撃つようにするとよいでしょう。

まとめ

今回紹介した速度方程式と加速度方程式は，物体の運動を解析する場合にはなくてはならないものです。

私たちの身のまわりには，電車や自動車の動きなど，これらの式にしたがって運動しているものが，驚くほどたくさんあります。ぜひ，探してみてください。

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.4と連動

ここで紹介したプログラムを，PC-98シリーズ（N88日本語BASIC対応）およびFM TOWNS，Windowsマシン（F-BASIC for Windows）用としてCD-ROMに収録しています。

《リスト1》速度方程式と加速度方程式を利用した物体運動シミュレーション・プログラム・リスト

```
100 SCREEN 3 'TOWNSは 100 SCREEN@ 0 F-BASIC/Win
は 100 REM
110 WIDTH 80,25 'F-BASIC/Winは 110 WIDTH
"SCRN:",80
120 CONSOLE 0,25,0,1 'TOWNSは 120 CONSOLE
0,25,0 F-BASIC/Winは 120 CONSOLE 0,24
130 CLS 3 'TOWNSとF-BASIC/Winは 130 CLS 0
140 DIM ALIST(10),TLIST(10) ' 加速度変更時刻とその
ときの加速度
150 DT=.01
160 INPUT "何回加速度を変更しますか";AN
170 FOR I=0 TO AN-1
180  PRINT USING "##回の加速度変更";I+1
190  INPUT "時刻";TLIST(I)
200  INPUT "加速度";ALIST(I)
210 NEXT
220 CLS 'TOWNSとF-BASIC/Winは 220 CLS 4
230 LINE(0,0)-(639,199),7,B 'TOWNSとF-BASIC/Win
は ~(639,199),PSET,7,B
240 X=0
250 TMAX=TLIST(AN-1)*1.3
260 TLIST(AN)=TMAX
270 P=0
280 V=0 '速度
290 FOR T=0 TO TMAX STEP DT
300  IF TLIST(P+1)<T THEN
P=P+1:LINE(T/TMAX*638+1,1)-
(T/TMAX*638+1,198),1 'TOWNSとF-BASIC/Winは ~
(T/TMAX*638+1,198),PSET,1
310  V=V+ALIST(P)*DT '加速度から速度を計算
320  NX=X+V*DT '速度から位置を計算
330  PAINT(X,300),0,0 '物体消去
340  IF NX>=0 AND NX<639 THEN X=NX ELSE T=TMAX
350  CIRCLE(X,300),10,5 '物体表示
360  PAINT(X,300),5,5
370  PSET(T/TMAX*638+1,199-NX/4),6 'グラフ表示
380 NEXT
390 END
```

《リスト2》バネの動きのシミュレーション・プログラム・リスト

```
100 SCREEN 3 'TOWNSは 100 SCREEN@ 0 F-BASIC/Winは 100 REM
110 WIDTH 80,25 'F-BASIC/Winは 110 WIDTH "SCRN:",80
120 CONSOLE 0,25,0,1 'TOWNSは 120 CONSOLE 0,25,0 F-BASIC/Winは 120 CONSOLE 0,24
130 CLS 3 'TOWNSとF-BASIC/Winは 130 CLS 0
140 DT=.01
150 INPUT "ばねの強さは";K
160 LINE(0,0)-(639,199),7,B 'TOWNSとF-BASIC/Winは ~(639,199),PSET,7,B
170 X=100
180 V=0 '速度
190 TMAX=10
200 FOR T=0 TO TMAX STEP DT
210  V=V+(320-X)*K*DT '加速度から速度を計算
220  NX=X+V*DT '速度から位置を計算
230  PAINT(X,300),0,0 '物体消去
240   LINE(X,300)-(320,300),0 'TOWNSとF-BASIC/Winは ~(320,300),PSET,0
250  X=NX
260  CIRCLE(X,300),10,5 '物体表示
270  PAINT(X,300),5,5
280   LINE(X,300)-(320,300),5 'TOWNSとF-BASIC/Winは ~(320,300),PSET,5
290   PSET(T/TMAX*638+1,199-NX/4),6 'グラフ表示
300 NEXT
310 END
```

《リスト3》『加速度ミサイル・ゲーム』プログラム・リスト

```
1000 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1010 SCREEN 3 'TOWNSは 1010 SCREEN@ 0 F-BASIC/Winは 1010 REM
1020 WIDTH 80,25 'F-BASIC/Winは 1020 WIDTH "SCRN:",80
1030 CONSOLE 0,25,0,1 'TOWNSは 1030 CONSOLE 0,25,0 F-BASIC/Winは 1030 CONSOLE 0,24
1040 CLS 3 'TOWNSとF-BASIC/Winは 1040 CLS 0
1050 DIM TX(4),TY(4),TV(4)
1060 DIM AT(3)
1070 DT=.1
1080 HISCORE=0
1090 WHILE -1 '無限ループを構成
1100  GOSUB *STAGEMAKE
1110  GOSUB *GAMEMAIN
1120  GOSUB *GAMEOVER
1130 WEND
1140 END
1150 *STAGEMAKE
1160 FOR I=0 TO 4
1170  TX(I)=-1 '存在しないことを示すフラグ
1180 NEXT
1190 FOR I=0 TO 3 '加速度テーブルの作成
1200  AT(I)=RND(1)+.2
1210 NEXT
1220 CLS 3 'TOWNSとF-BASIC/Winは 1220 CLS 0
1230 PRINT "加速度ミサイル・ゲーム"
1240 SCORE=0
1250 MISSILE=10
1260 GOSUB *PUTSCORE
1270 LINE(0,350)-(639,399),4,BF 'TOWNSとF-BASIC/Winは ~(639,399),PSET,4,BF
1280 Y=340
1290 V=0
1300 MF=0 'ミサイル待機状態を示すフラグ
1310 C=3
1320 GOSUB *PUTMISSILE
1330 RETURN
1340 *PUTSCORE
1350 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
1360 LOCATE 38,0
1370 PRINT USING "High Score : ##  Score :  ##      Missile    : ##";HISCORE;SCORE;MISSILE
1380 RETURN
1390 *GAMEMAIN
1400 GF=0 'ゲームフラグ
1410 WHILE GF=0
1420  GOSUB *MOVEMISSILE
1430  GOSUB *MOVETARGET
1440  GOSUB *KEYCHECK
1450 WEND
1460 RETURN
1470 *MOVEMISSILE
1480 IF MF=0 THEN RETURN '待機状態では移動しない
1490 C=0
1500 GOSUB *PUTMISSILE
1510 P=INT(Y/100)
1520 V=V-AT(P)*DT 'Y座標に応じた加速度をあたえる
1530 Y=Y+V*DT '移動
1540 C=2
1550 IF Y<0 THEN Y=340:MF=0:C=3 '画面上端まで到達したら消滅
1560 GOSUB *PUTMISSILE
1570 RETURN
1580 *PUTMISSILE
1590 LINE(318,Y)-(321,Y+9),C,BF 'TOWNSとF-BASIC/Winは ~(321,Y+9),PSET,C,BF
1600 RETURN
1610 *MOVETARGET
1620 FOR I=0 TO 4
1630  IF TX(I)<0 THEN GOSUB *MAKETARGET
1640  C=0
1650  GOSUB *PUTTARGET
1660  TX(I)=TX(I)+TV(I)*DT '移動
1670  IF TX(I)<0 OR TX(I)>619 THEN GOSUB *MAKETARGET '画面左右からはみだしたら新たに作成
1680  C=6
1690  GOSUB *PUTTARGET
1700   IF TX(I)>300 AND TX(I)<320 AND ABS(TY(I)-(Y+5))<6 THEN GOSUB *GETTARGET '命中判定
1710 NEXT
1720 RETURN
1730 *PUTTARGET
1740       LINE(TX(I),TY(I)-1)-(TX(I)+19,TY(I)+1),C,BF 'TOWNSと F-BASIC/Winは ~(TX(I)+19,TY(I)+1),PSET,C,BF
1750 RETURN
1760 *GETTARGET
1770 BEEP 1
1780 FOR J=0 TO 49 '爆雲
1790  CIRCLE(320,Y+5),J,2
1800 NEXT
1810 BEEP 0
1820 FOR J=0 TO 49
1830  CIRCLE(320,Y+5),J,0
1840 NEXT
1850 SCORE=SCORE+1
1860 GOSUB *PUTSCORE
1870 TX(I)=-1
1880 MF=0
1890 Y=340
1900 V=0
1910 C=3
1920 GOSUB *PUTMISSILE
1930 RETURN
1940 *MAKETARGET
1950 TV(I)=(RND(1)*5+3)*(INT(RND(1)*2)*2-1) '移動速度を決定
1960  IF TV(I)>0 THEN TX(I)=0 ELSE TX(I)=619 '速度に応じて出現場所をきめる
1970 TY(I)=INT(RND(1)*200)+30
1980 RETURN
1990 *KEYCHECK
2000 IF MISSILE=0 AND MF=0 THEN GF=1 'ミサイルがなくなったらゲーム・オーバー
2010 IF INKEY$<>" " OR MF=1 THEN RETURN
2020 BEEP
2030 MISSILE=MISSILE-1
2040 GOSUB *PUTSCORE
2050 MF=1
2060 V=0
2070 RETURN
2080 *GAMEOVER
2090 LOCATE 35,12
2100 PRINT "GAME  OVER"
2110 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
2120 WEND
2130 RETURN
```

リスト入力の注意

このプログラム・リストは，PC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』対応となっています。DISK BASIC，MS-DOS BASICのどちらでも動作しますが，なるべく新しいバージョンを使用するようにしてください。

FM TOWNSの『F-BASIC386』で入力する場合は，注釈に「'TOWNSは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

また，このリストはWindows3.1／95対応の『F-BASIC for Windows V3.1』でも動作します。注釈に「F-BASIC／Winは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

インタープリタ型C言語『めじろ』で学ぶ マルチメディア・プログラム入門

「めじろ」バージョン1.5

価格：39,800円

動作環境	パソコン本体：386以上のCPUを搭載し、日本語Windows3.1，WindowsNT3.5，日本語Windows95が稼働するマシン（推奨CPUは486以上） メモリ：6MB以上（推奨8MB以上） ハードディスク：約40MBの空き容量が必要（最小システムで2MB必要）	問い合わせ （株）塚本吉彦事務所 〒170東京都豊島区東池袋3-11-8 電話03-5950-0788

講師：藤尾正彦

今回は「プログラミングを遊ぼう！」と思います。プログラミングを仕事の一部としておこなうのは，それはそれで素晴らしいことですが，プログラミングだって十分遊べるのです。というわけで，どうせつくるなら何かワクワクするようなものをつくろうと考え今回は「びっくり箱」に挑戦することにしました。

仕掛けは簡単です。私の職場は，パソコンを中心にしてみんなが座っているので，パソコンから音を出すとみんなによく聞こえます。そこで，「めじろ」のスクリーンセーバ機能を利用して，席を立ってから15分くらい経過したらパソコンから「おーい，松本君なにしている」としゃべらせようという訳です（筆者を低俗だと批判する声が聞こえるような気がします。実はそのとおりなのです）。

パソコンで音を録音する

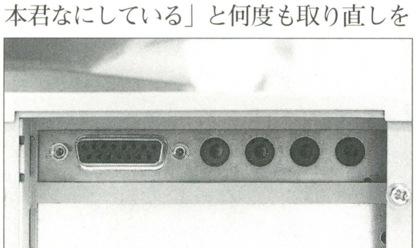
ではまず準備です。音声を録音してWAVファイルを作成します。Windows95でサウンドを録音するのは簡単です。サウンドを録音するためには，パソコンにサウンド・ボードがついている必要があります。

サウンドボードの背面（**写真1**）は，MIC INだとかLINE INなどの端子があります。そこからマイクやラインを使って音声を入力し録音をおこないます。

実際に録音をしてみるとわかるのですが，音量の大小や録音タイミングなど音の取り直しが何度も発生するので，録音する音声は直接マイクからよりは一旦ラジカセに音声を録音しておいて，カセットからLINE INを使ってコンピュータに録音したほうが良いと思います。

会社でパソコンにむかって「おーい松本君なにしている」と何度も取り直しをしていると間抜けに見えますから，家で録音したカセットを用意しておいて，あとはヘッドホンをつかって作業すれば会社や教室でもバッチリです。

サウンドの録音ソフトはWindows95に添付のサウンドレコーダーを利用します。「スタート」→「アクセサリー」→「マルチメディア」→「サウンドレコーダー」を選択してサウンドレコーダーを表示します（**第1図**）。カセットテープを再生しながら録音ボタンとストップボタンを操作し，テスト再生してみてＯＫであれば名前を付けて保存します。



《写真1》録音はサウンドボードのマイクかLINE IN端子からおこなう

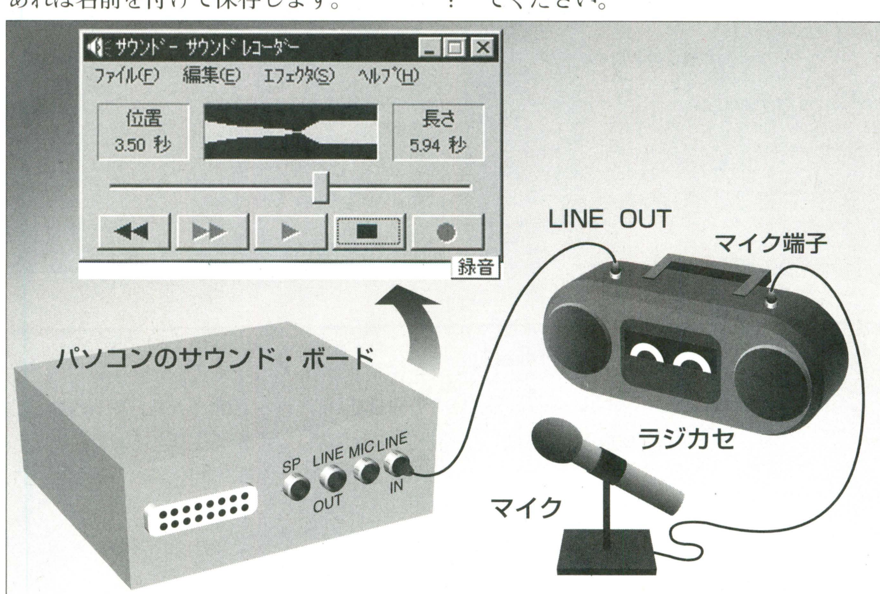
さてつぎは，プログラミングです。「めじろ」のスクリーンセーバ機能は，スクリーンセーバといっても擬似的なものです。mjScreenSaverRegister()という関数を使って，スクリーンセーバとして実行するファイルを常駐するスクリーンセーバ・モジュールに登録します(**第2図**)。実際は，関数が実行された時点でスクリーンセーバの常駐モジュールが見えない形で起動されます。常駐プログラムは，マウス入力とキーボード入力をフックして監視しています。ユーザの入力がなくなるとタイマーを起動し，指定した時間（秒）後，指定した「めじろ」のファイルを起動します。その後，この常駐モジュールはメモリを解放して終了します。

スクリーンセーバを起動するプログラムは，スクリーンセーバ機能をスタートさせるプログラムと常駐モジュールから起動されるプログラムの２本になります。まず，最初のプログラム，**リスト1**を見てください。

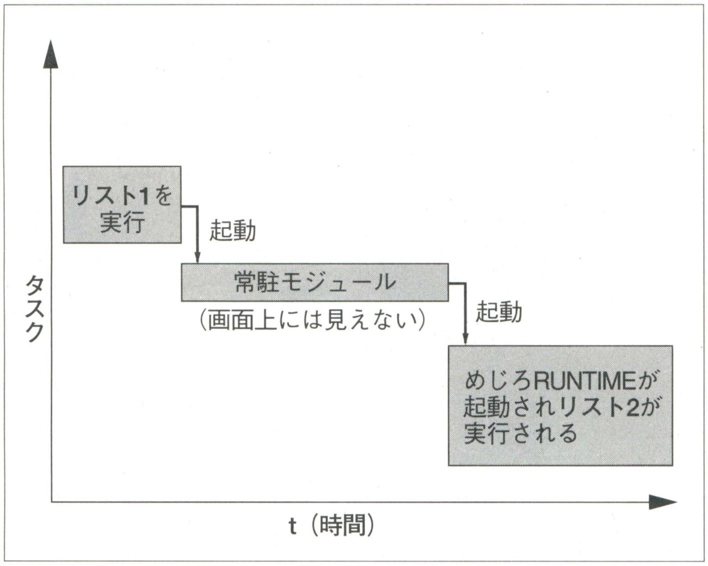
このプログラムを起動するとユーザがパソコンを操作しなくなってから900秒後に

BIKKURI.CS

が起動されます。このとき，起動するモジュールのパスを指定しなければなりません。パスを指定するには，パスの区切り文字である「¥」はC言語ではエスケープ文字となっていますから，「¥¥」と指定してしないといけないので，注意してください。



《第1図》サウンドレコーダーで録音する方法



《第2図》プログラムの実行順序

```
#include <libs¥mjscsave.h>
void main()
{
    mjScreenSaverRegister(900, "C:¥¥MEJIRO¥¥BIKKURI.CS");
}
```

★リスト1★パソコン操作をやめた900秒後に起動を指示するプログラム

```
#include <mejiro.h>
void main()
{
    mjSoundPlay("C:¥¥MEJIRO¥¥SOUNDS¥¥VOICE¥¥OOI.WAV", 0, 0);    }
```

★リスト2★録音したwavファイルを再生させるプログラム

```
#include <mejiro.h>
void main()
{
    mjAlarmClockRegister("09:00:00", "C:¥¥mejiro¥¥OHAYO.cs");
}
```

★リスト3★目覚まし時計的な機能を持たせるプログラム

```
#include <mejiro.h>
void main()
{
    mjDisable(BACKGROUND);
    mjSoundPlay("J:¥¥MEJIRO¥¥MMCI15B¥¥SOUNDS¥¥VOICE¥¥O.WAV", 0,
0);  mjSoundPlay("J:¥¥MEJIRO¥¥MMCI15B¥¥SOUNDS¥¥VOICE¥¥HA.WAV", 0,
0);  mjSoundPlay("J:¥¥MEJIRO¥¥MMCI15B¥¥SOUNDS¥¥VOICE¥¥YO.WAV", 0, 0);

    mjSoundPlay("J:¥¥MEJIRO¥¥MMCI15B¥¥SOUNDS¥¥VOICE¥¥U.WAV", 0, 0);
}
```

★リスト4★おしゃべりするプログラム

ファイルの指定が面倒な場合は，ファイルを作成してから「めじろ」のエディタの右ボタン機能にある「ファイル名の挿入」を使えば指定するファイルをダブル・クリックするだけでパスの指定ができます。

つぎは，BIKKURI.CSです。このプログラムは，wavファイルを再生するだけなので**リスト2**のようにします。

これでサウンドの発生はOKです。さていよいよ実行です。まず「めじろ」を起動して**リスト1**のプログラムを実行します。何もおこらずにプログラムが終了しますが，実際にはスクリーンセーバの常駐プログラムが起動されます。

つぎに「めじろ」を終了して，いつもの画面に戻りあとは席を立って15分後を楽しみに待つということになります。

ここで注意することは，このプログラムは1回しか実行されないので，本物のスクリーンセーバのように何度も繰り返し実行されるようにするには，プログラムの最後にmjScrSaverRegister( )を再度呼び出す必要があるということです。実際にスクリーンセーバを作成する場合には，この点に注意してください。

目覚まし時計をつくる

同じような機能で，「めじろ」には，マニュアルにはない関数でmjAlarmClockRegister( )という関数が用意されています。

この関数は，指定した時刻になったら指定された「めじろ」のプログラムを起動するという機能をもったおもしろい関数です。使いかたはmjScrSaverRegister( )とおなじです。では，このプログラムを用いてOHAYO.CSというファイルを朝の9時に起動してみましょう（**リスト3**）。

ここで注意することは，いったんこの関数をセットしたらそれからWindows95を終了してはいけないということです。Windows95を終了すると，登録された内容が失われてしまいます。ですからパソコンの電源は入れっぱなしにしなければならないというわけです。

リスト3のプログラムを起動すればOKです。

おしゃべりするプログラムを作成

つぎは「オハヨー」をしゃべるプログラムをつくりましょう。めじろに添付されているライブラリー・ファイルには「あ」から「ん」までの個別のサウンドが録音されて入っています。今回はこれをつかってみましょう（**リスト4**）。

なんとなくぎこちない音声ですが，確かに「おはよう」としゃべっています。これで目覚まし時計はOKというわけです。最初のmjDisable(BACKGROUND)は，デフォルトのウィンドウを消す関数です。これにより画面は一応消せるのですが，現行のバージョンではどうしてもウィンドウが一瞬表示されてしまいます。mjDisableの機能の詳細は，SHIFTキーを押しながらmjDisableをダブルクリックするとヘルプが自動的に起動されますのでそれで確かめましょう。

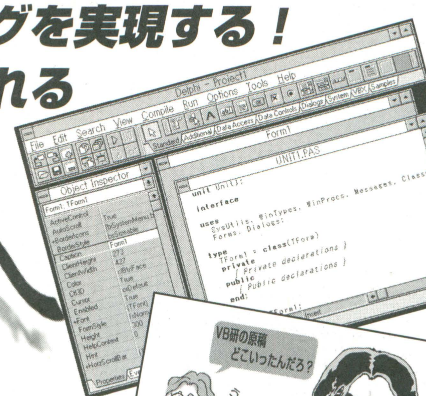
今回作成した関数は，音声を扱いましたが，これに前号であつかったビットマップを処理する関数を組み合わせると，「おはよう」と同時にだれかの写真を表示したり，応用はもっと広がると思います。

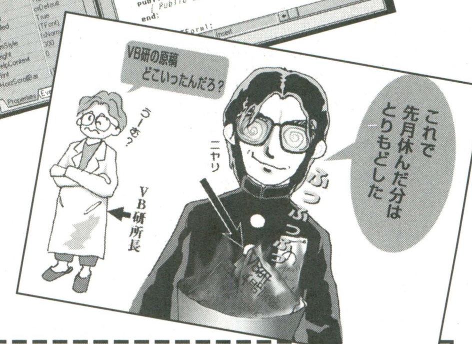
次回は写真をあつかいます

前号と今回でビットマップと音声を扱いました。次回は音声の無いムービーファイルをビットマップから作成する手順について紹介したいとおもいます。マルチメディアの機能もだんだんとおもしろくなってきました。あたたかくなってきたので外へ出て素材となる写真を取りフォトCDをつかってマルチメディアの素材として準備しておいてください。

ワンランク上のWindowsプログラミングを実現する！
簡単に高速処理プログラム＆ゲームが作れる

Delphi完全マスターへ





第5回　Delphiでアクションゲームを作ろう③

TEXT & PROGRAMMING●野多 良

前回は内輪の都合（？）により，休んでしまいました。ごめんなさい。

高速処理が可能なWindowsプログラミング・システム『Delphi for Windows（デルファイ・フォー・ウィンドウズ，以降Delphiと略）』の魅力をお伝えするこの連載，今回は予告どおりスプライト機能の実現をレポートします。といっても，単にスプライト機能を実現する方法を説明するだけではつまらないので，スプライト機能をDelphiで簡単に使うことができる“スプライト・コンポーネント”を作ってみます。

Borland
Delphi for Windows（日本語版）
■価格29,800円
■発売中
■問い合わせ先
ボーランド㈱　☎03-5350-9380

“スプライト”って何？

スプライトとは，基本的に矩形（長方形）の画像データしか扱えないパソコン上で，自由な輪郭を持つ図形（キャラクター）を扱うための機能です。

具体的には，つぎのような処理を行ないます。まず矩形領域の中に自由な輪郭を持つキャラクターを描き，そのキャラクターを構成するドット以外の部分を透明色（カラーキー）として指定した色で塗りつぶしておきます。そして，実際にそのキャラクターを描画するときには，透明色として指定した色の部分については何も描画せず，もともと背景にあった画像を生かすようにします。

このようにすることによって，複雑な形をしたキャラクターを背景と自然な形で重ね合わせて表示することができるわけです（**第1図**）。

しかし，キャラクターを構成するそれぞれのドットごとに条件判断を行ないながら，このような描画処理をするのでは，とんでもなく時間がかかることは想像がつきます。

論理演算の特徴を知るのだ！

スプライト処理を行なうとき重要なポイントとなるのは，“論理演算（ラスタ・オペレーション）”です。論理演算とは，「0もしくは1」の2値間での“AND（アンド）”“OR（オア）”“XOR（エックスオア）”などの演算のことです（**第1表**）。

それではまず，“01010101”と“00001111”という，二つの2進数8ビットのデータを例にとって，論理演算の特徴を調べてみましょう。“0”の部分が黒，“1”の部分が白を表している図形のデータであると考えると，画像処理との対応が取りやすいかもしれません。

《第1表》論理演算の規則

	0と0	0と1	1と1
OR	0	1	1
AND	0	0	1
XOR	0	1	0

まずは，二つのデータのあいだでOR演算を行なってみます。すると，

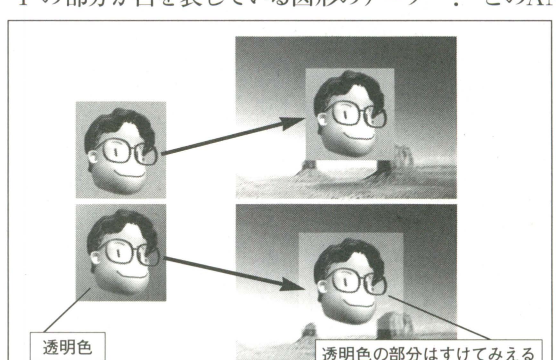
01010101 OR 00001111＝01011111

という結果になります。これはつまり，「0とのOR演算を行なうと元データの情報がそのまま残る」ということを意味しています。

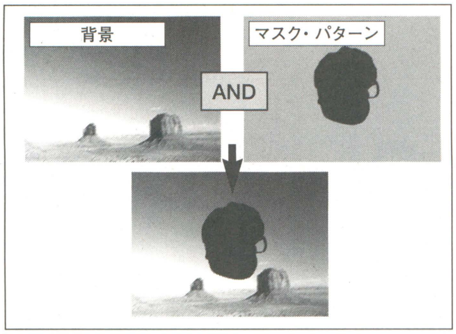
続いて，同様の二つのデータのあいだで，AND演算を行なってみることにします。すると，

01010101 AND 00001111＝00000101

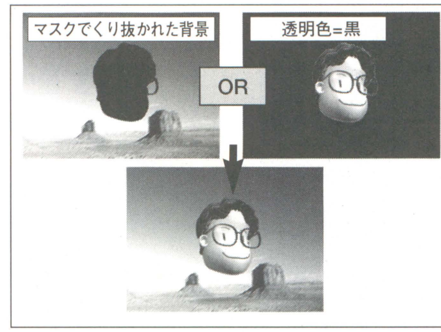
という結果になります。これはつまり，「0とのAND演算は必ず0になる」ということ



《第1図》
上：普通の図形を表示したのでは，矩形のあまった部分が表示されてしまう
下：スプライトで透明色指定することにより，透明色の部分からは背景が透けて見えるようになる



《第2図》まずはマスクデータを使って，背景からキャラクターの形をくり抜く



《第3図》背景のくり抜かれた部分に，キャラクターを描画する

を表しています。

それでは，XOR演算を行なった場合はどうなるでしょうか。その結果は，

01010101 XOR 00001111= 01011010

となります。これはつまり，「1とのXOR演算を行なうと元データの情報は反転する(0は1，1は0になる)」ということを表しています。8ビットの場合は，16進数のFFとXOR演算を行なうことによって，すべてのビットが反転することになります。

背景－マスク＋キャラクター＝スプライト！

それでは，実際にDelphiでプログラミングしてみることにしましょう。

Delphiでスプライト機能を実現するには，内部的に2段階の描画処理を行なう必要があります。

第1段階は，背景画像からキャラクターを表示するための場所をくり抜く処理。第2段階は，くり抜かれた背景部分にキャラクターを描画する処理です。

そのため，スプライト処理には，背景画像データとキャラクター・データの他に，もう一つ“マスクデータ”というものが必要になります。これは，先ほどの第1段階の処理である，背景からキャラクターを描画する場所をくり抜くために使われます。

マスクは，キャラクターが表示される部分が0(通常は黒)，背景を生かす部分が1(256色モードならば2進数で11111111＝255，通常は白)で表現されたデータです。

マスクと背景とのAND演算を行なうと，その結果0の部分の背景は0になり，1の部分の背景はもとのイメージのまま残ります。つまり，キャラクターが描画されるべき場所が，黒く(普通0は黒色を表す)くり抜かれるわけです(**第2図**)。



《第4図》一番右に表示されているのが，スプライト・コンポーネント。ボタンのデザイン方法については，マニュアルの『コンポーネント開発者ガイド』を参考に

続いて第2段階として，キャラクターを背景のマスクでくり抜かれた部分に描画します。ここで注意することは，キャラクターの透明色は0(＝黒)になっていなければならないことです。

透明色が0のキャラクター・データと，先ほどくり抜かれた背景のOR演算を行なうと，透明色である0の部分に対しては，背景がそのまま表示されます。また，その逆に背景のくり抜かれた0の部分に対しては，キャラクター・データがそのまま表示されます(**第3図**)。

これで，みごとに背景にキャラクターを重ね合わせて描画することができたわけです。

スプライト・コンポーネント登場！

しかし，実際にキャラクターを作るとき，キャラクターとマスクの二つのデータを用意するのは大変です。また，キャラクターを描くときに，透明色をよく使われる色である黒にしなければならないという点もあまり望ましくありません。

そこで，今回の目玉“スプライト・コンポーネント”が登場します。

ラベル・コンポーネントやリストボックス・コンポーネントなどのさまざまなコンポーネントが標準で用意されていますが，Delphiにはコンポーネントを自分で作って追加できるというすばらしい機能があります。

このスプライト・コンポーネントを追加登録することによって，Delphiのシステムから簡単にスプライト機能を使うことができるようになるわけです。

まずは，**リスト1**を入力してください。エディタなどで，コードをすべて打ち込んでしまうのがもっとも簡単な入力方法です。コンポーネントの作りかたがわかっている人は，[ファイル]-[コンポーネントの新規作成]から，TComponentをもとにしたTSpriteコンポーネントとしてスケルトンを作ってから入力してください。なお，コメント部分はプログラムの解説なので，実際には入力しなくてもかまいません。

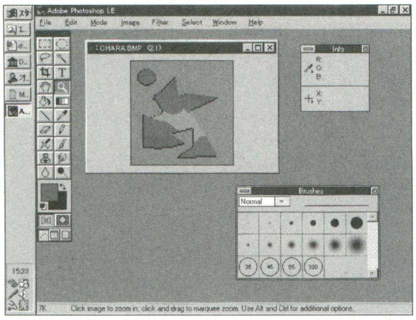
すべて入力したら，“sprite.pas”という名前で保存します。そして，[オプション]-[コンポーネントのインストール]を選び，[追加]で先ほど保存した“sprite.pas”を選びます。そして，[Ok]を押すと，コンポーネント・ライブラリの再構築がはじまります。再構築が終了すると，コンポーネント・パレットの“Sample”の項目に，新しいコンポーネント“Sprite”が登録されます(**第4図**)。

スプライト・コンポーネントはこうやって使うのだ

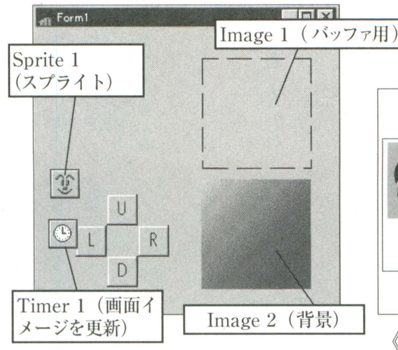
スプライト・コンポーネントを使う手順を，つぎに説明します。

まずは，キャラクター・データを作らなければなりません。キャラクター・データは，キャラクターで使わない適当な色を透明色としてきめ，その色でキャラクター以外の部分を塗りつぶしておきます。ここでは透明色を明るい紫色(clFuchsia)としておきます(**第5図**)。

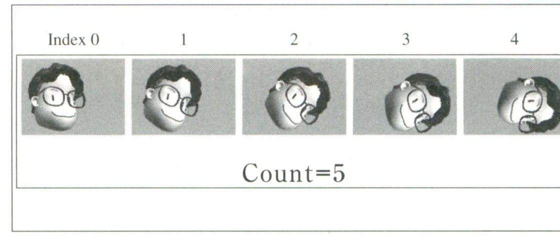
そして，Delphiを起動し，新しいフォームの上にスプライト・コンポーネント



《第5図》ここではAdobe Photoshopを使ってキャラクターを描いている。パレットをコントロールできるツールがないと，色化けしてしまうことがあるので注意！



《第6図》スプライト・コンポーネントは，基本的にこのようなコンポーネントを組み合わせて使うことになる



《第7図》複数パターンのキャラクターは，このように横に並べたデータを作っておくと，まとめて管理できる

(Sprite1)を配置しましょう。スプライト・コンポーネントはノン・ビジュアル・コンポーネントなので，プログラムを実行したときには見えなくなります。ですから，適当な場所に置いておいてかまいません。その他に，描画先として使うTImageコンポーネント(Image1)と，背景ビットマップを格納しておくTImageコンポーネント(Image2)を用意しておきます(**第6図**)。

続いて，スプライト・コンポーネントのプロパティである“Picture”に，先ほど作ったキャラクター・データをセットします。“ColorKey”プロパティで透明色を“clFuchsia”に指定すると，コンポーネント内部で自動的にマスクデータとキャラクター・データが作られます。

このスプライト・コンポーネントは，複数のパターンを持つキャラクターにも対応しています。複数パターンを持つ場合は，同じ大きさのキャラクターを横に並べたキャラクター・データを用意してください。

《リスト1》スプライト・コンポーネント“sprite.pas”

```
unit Sprite;

interface

uses
  SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages,
Classes, Graphics, Controls,
  Forms, Dialogs,  ExtCtrls;

type
  TSprite = class(TComponent)
  private
    FDestination:TImage;
    FCount:integer;
    FIndex:integer;
    FWidth:integer;
    FHeight:integer;
    FPosition:TPoint;
    FTransparent:boolean;
    FCentering:boolean;
    FColorKey:TColor;
    procedure SetCount(Count:integer);
    procedure SetIndex(Index:integer);
    procedure SetBitmap(Bitmap:TBitmap);
    procedure
SetColorKey(ColorKey:TColor);
    procedure SetPosition(X,Y:integer);
  protected
    FSrcBitmap:TBitmap;
    FMaskBitmap:TBitmap;
    FImageBitmap:TBitmap;
  public
    constructor Create(AOwner:
TComponent); override;
    destructor Destroy; override;
    procedure Show;
    procedure Draw(X,Y,Index:integer);
    procedure Refresh;
  published{プロパティの宣言}
    property Picture:TBitmap read
FSrcBitmap write SetBitmap;
    property Destination:TImage read
FDestination write FDestination;
    property Count:integer read FCount
write SetCount;
    property Index:integer read FIndex
write SetIndex;
    property X:integer read FPosition.X
write FPosition.X;
    property Y:integer read FPosition.Y
write FPosition.Y;
    property Width:integer read FWidth;
    property Height:integer read FHeight;
    property Transparent:boolean read
FTransparent write FTransparent;
    property Centering:boolean read
FCentering write FCentering;
    property ColorKey:TColor read
FColorKey write SetColorKey;
  end;

procedure Register;

implementation

procedure Register;
begin
  RegisterComponents('Samples',
[TSprite]);{コンポーネントパレットに登録}
end;

{コンポーネントを生成するときの処理}
constructor TSprite.Create(AOwner:
TComponent);
begin
  inherited Create(AOwner);
  {親コンポーネント(TComponent)のCreateメソッドを
呼ぶ}
  FSrcBitmap:=TBitmap.Create;     {ワークエリア
となるビットマップ領域を生成}
  FMaskBitmap:=TBitmap.Create;
  FImageBitmap:=TBitmap.Create;
  FTransparent:=true;             {透過モード
On}
  FPosition:=Point(0,0);          {初期位置
(0,0)}
  Count:=1;                       {パターンの数
1}
  Index:=0;                       {表示するパタ
ーンの番号0}
  FColorKey:=clBlack;             {透過色は黒}
end;

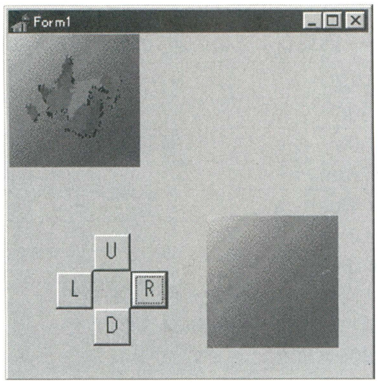
{コンポーネントを消去するときの処理}
destructor TSprite.Destroy;
begin
  FSrcBitmap.Free;                {ワークエリア
のビットマップを消去}
  FMaskBitmap.Free;                          {同上}
  FImageBitmap.Free;                         {同上}
  inherited Destroy;
  {親コンポーネントのDestroyメソッドを呼ぶ}
end;

{ビットマップデータをセットする}
procedure
TSprite.SetBitmap(Bitmap:TBitmap);
var
  bmBuffer:TBitmap;
  PrevBkColor:longint;
begin
  if Bitmap=nil then         {セットされるビットマ
ップがnil（存在しない）場合}
  begin
    FSrcBitmap:=nil;         {すべてのビットマップ
をnilにする}
    FMaskBitmap:=nil;
    FImageBitmap:=nil;
    Exit;                    {このプロシージャから
抜ける}
  end;

  FSrcBitmap.Assign(Bitmap);        {それぞれのビ
ットマップに引数Bitmapを代入}
  FMaskBitmap.Assign(Bitmap);       {＝すべてのビ
ットマップの大きさを，Bitmap}
  FImageBitmap.Assign(Bitmap);      {に合わせる}

  bmBuffer:=TBitmap.Create;         {作業用ビット
マップ領域を作成}
  bmBuffer.Assign(Bitmap);          {代入＝大きさ
を合わせる}
  bmBuffer.Monochrome:=true;        {白黒（2値）
モードに設定}

PrevBkColor:=SetBkColor(Bitmap.Canvas.Hand
le,longint(FColorKey));
  {背景色を透明色に設定し，以前の背景色を保存}
  BitBlt(bmBuffer.Canvas.Handle,         {背景
色＝透明色を黒（0），その他の色}
         0,0,                            {を白
にして，ビットマップを転送}
         Bitmap.Width,Bitmap.Height,     {＝マ
スク用ビットマップ}
         Bitmap.Canvas.Handle,
         0,0,
         cmSrcCopy);
```



《第8図》上下左右のボタンを押すと，左上のボックスの中でキャラクターが回転しながら動くサンプル

《第2表》サンプル・プログラムで使用したコンポーネント

種類	名前	用途
TForm	Form1	メイン・フォーム
TSprite	Sprite1	キャラクター・スプライト
TImage	Image1	ダブル・バッファ用
	Image2	背景データ保存用
TButton	Button1〜4	キャラクター移動
TTimer	Timer1	定期的に画面を更新

そして，“Count”プロパティにそのパターン数をセットしておきます。“Index”プロパティは表示するパターンの番号（0〜Count－1まで）を表します(**第7図**)。

このスプライト・コンポーネントでは，描画先としてTImageコンポーネントしか指定できません。描画先は“Destination”プロパティで指定します。そこで，描画先として使うTImageコンポーネントをフォーム上に配置します。このTImageコンポーネントを直接の表示場所として使うならば，TImageコンポーネントの“Visible”プロパティは“True”に，バッファとして使うならば“False”にしておきましょう。

“X”“Y”プロパティは，描画先のImage上のどの座標にキャラクターを描画するかを表します。また，“Centering”プロパティが“True”のときは，その座標を中心とした場所にキャラクターを描画します。“False”のときは，キャラクターの左上隅がその座標となります。

なお，“Transparent”プロパティはデフォルトで“True”となっています。これを“False”にすると，透明色指定が無効になり，矩形パターンとしてキャラクターを表示します。

キャラクターの描画には，“Show”あるいは“Draw”メソッドを使います。“Show”メソッドは，現在の“Index”“X”“Y”プロパティの値を使って描画を行ないます。“Draw”メソッドは，

TSprite.Draw(X,Y,Index)

という形で，表示位置と表示キャラクター・パターンを設定して，描画を行ないます。

実際には背景の更新と，キャラクターの

```
SetBkColor(Bitmap.Canvas.Handle,longint(PrevBkColor));
  {背景色を元に戻す}
  BitBlt(FMaskBitmap.Canvas.Handle,      {マスク用ビットマップ領域に転送}
           0,0,
           Bitmap.Width,Bitmap.Height,
           bmBuffer.Canvas.Handle,
           0,0,
           cmSrcCopy);
  PatBlt(bmBuffer.Canvas.Handle,         {反転したマスクを作成}
           0,0,
           Bitmap.Width,Bitmap.Height,
           cmDstInvert);
  BitBlt(FImageBitmap.Canvas.Handle,     {反転したマスクを使って，透明色部分を}
           0,0,                          {消去}
           Bitmap.Width,Bitmap.Height,
           bmBuffer.Canvas.Handle,
           0,0,
           cmSrcAnd);
  bmBuffer.Free;             {作業用ビットマップを消去}

  SetCount(FCount);          {パターンの数をセット(リフレッシュ)}
end;

{スプライトの要素をリフレッシュ}
procedure TSprite.Refresh;
begin
  SetCount(FCount);
  SetColorKey(FColorKey);
  SetBitmap(FSrcBitmap);
end;

{パターン数を設定}
procedure TSprite.SetCount(Count:integer);
begin
  if Count<=0 then
    FCount:=1
  else
    FCount:=Count;

  FWidth:=FSrcBitmap.Width div FCount;  {キャラクターの横幅}
  FHeight:=FSrcBitmap.Height;           {キャラクターの縦幅}
end;

{表示するキャラクターの番号をセット}
procedure TSprite.SetIndex(Index:integer);
begin
  if Index<0 then
    FIndex:=0
  else
  if Index>FCount-1 then
    FIndex:=FCount-1
  else
    FIndex:=Index;
end;

{現在の設定でキャラクターを表示}
procedure TSprite.Show;
var
  DiffX,DiffY:integer;
begin
  if (FDestination=nil)or(FSrcBitmap=nil) then Exit;

  if FCentering then           {センタリングする場合のオフセット設定}
  begin
    DiffX:=FWidth div 2;
    DiffY:=FHeight div 2;
  end
  else
  begin
    DiffX:=0;
    DiffY:=0;
  end;

  if FTransparent then   {透明色を使う場合}
  begin
    BitBlt(FDestination.Canvas.Handle,
           FPosition.X-DiffX,FPosition.Y-DiffY,
           FWidth,FHeight,
           FMaskBitmap.Canvas.Handle,
           FWidth*FIndex,0,cmSrcAnd);
    BitBlt(FDestination.Canvas.Handle,
           FPosition.X-DiffX,FPosition.Y-DiffY,
           FWidth,FHeight,
           FImageBitmap.Canvas.Handle,
           FWidth*FIndex,0,cmSrcPaint);
  end
  else                         {透明色を使わない場合}
    BitBlt(FDestination.Canvas.Handle,
           FPosition.X-DiffX,FPosition.Y-DiffY,
           FWidth,FHeight,
           FSrcBitmap.Canvas.Handle,
           FWidth*FIndex,0,cmSrcCopy);
end;

{透明色をセット}
procedure
TSprite.SetColorKey(ColorKey:TColor);
var
  Bitmap:TBitmap;
begin
  FColorKey:=ColorKey;
  if FSrcBitmap<>nil then
  begin
    Bitmap:=TBitmap.Create;
    Bitmap.Assign(FSrcBitmap);
    SetBitmap(Bitmap);
    Bitmap.Free;
  end;
end;

{座標とキャラクター番号を指定して，キャラクターを表示}
procedure TSprite.Draw(X,Y,Index:integer);
begin
  SetPosition(X,Y);
  SetIndex(Index);
  Show;
end;

{キャラクターの座標を指定}
procedure
TSprite.SetPosition(X,Y:integer);
begin
  FPosition.X:=X;
  FPosition.Y:=Y;
end;

end.
```

描画を交互に行なっていくことになります。スプライト・コンポーネントを使った，簡単なサンプル・プログラムを作ってみたので，より具体的な使いかたは，こちらを参考にしてください(第8図，第2表，第3表，リスト2)。

次号のBASIC Magazine CD-ROM Specialには，もう少しましなサンプル・ゲームを収録する予定ですので，楽しみにしてください。

次回予告なのだ

今回説明を“はしょって”しまったコンポーネントの作りかたについては，今後よりくわしく説明していくつもりです。

その前段階として，次回はDelphiでのオブジェクト指向プログラミングについて解説します。それでは，また来月お会いしましょう。

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.4と連動

ここで紹介したスプライト・コンポーネントのソースコードと，サンプル・プログラムおよびゲームを収録しています。ゲームはDelphiを持っていなくても遊べるぞ！

《第3表》サンプル・プログラムで変更した主なプロパティ

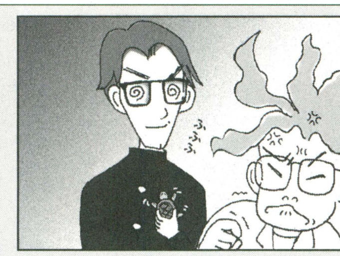
コンポーネント	プロパティ	内容
Form1	Width	300
	Height	300
Sprite1	Centering	True
	ColorKey	clFuchsia
	Count	10
	Destination	Image1
	Picture	透明色が“明るい紫色”の80×80のキャラクターを横に10個並べた800×80のビットマップ
Image1	Visible	false
	Width	105
	Height	105
	Left	160
	Top	20
Image2	Width	105
	Height	105
	Left	160
	Top	150
Button1～4		適当な位置に配置
Timer1	Interval	100

はみだしVB研

所長　助手君，これは昔私が作った『マスク作成プログラム』に対抗しているのかね。

助手　そうです。しかも，使いやすいという。

所長　く，くやすぃぃー！



《リスト2》スプライト・コンポーネントを使ったサンプル“unit1.pas”

```
unit Unit1;

interface

uses
   SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics,
Controls,
  Forms, Dialogs, ExtCtrls, Sprite, StdCtrls;

type
  TForm1 = class(TForm)
    Sprite1: TSprite;
    Image1: TImage;
    Image2: TImage;
    Button1: TButton;
    Button2: TButton;
    Button3: TButton;
    Button4: TButton;
    Timer1: TTimer;
    procedure Timer1Timer(Sender: TObject);
    procedure Button1Click(Sender: TObject);
    procedure Button2Click(Sender: TObject);
    procedure Button3Click(Sender: TObject);
    procedure Button4Click(Sender: TObject);
  private
    { Private 宣言 }
  public
    { Public 宣言 }
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.DFM}

procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);
begin
  BitBlt(Image1.Canvas.Handle,                 {背景をバッファに転送}
         0,0,Image1.Width,Image1.Height,
         Image2.Canvas.Handle,
         0,0,cmSrcCopy);
  Sprite1.Show;                                {キャラクターを描画}
  BitBlt(Canvas.Handle,                         {バッファの内容をフォームに転
送}
         0,0,Image1.Width,Image1.Height,
         Image1.Canvas.Handle,
         0,0,cmSrcCopy);
end;

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  Sprite1.Y:=Sprite1.Y-3;             {キャラクターを上に移動}
  Sprite1.Index:=Sprite1.Index+1;     {キャラクター・パターンを変更}
end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  Sprite1.Y:=Sprite1.Y+3;             {キャラクターを下に移動}
  Sprite1.Index:=Sprite1.Index+1;     {キャラクター・パターンを変更}
end;

procedure TForm1.Button3Click(Sender: TObject);
begin
  Sprite1.X:=Sprite1.X-3;             {キャラクターを左に移動}
  Sprite1.Index:=Sprite1.Index-1;     {キャラクター・パターンを変更}
end;

procedure TForm1.Button4Click(Sender: TObject);
begin
  Sprite1.X:=Sprite1.X+3;             {キャラクターを右に移動}
  Sprite1.Index:=Sprite1.Index-1;     {キャラクター・パターンを変更}
end;

end.
```

BM

特選プログラム・コーナー



- Windows
- ファミリーベーシック
- FM TOWNS
- MSX/2/2+/turboR
- PC-8801mkIISR
- PC-9801
- X1
- X68000
- PC-E500

本コーナーは，ロードがしやすく，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介しているプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事にはプログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイことも言っていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートはできるだけ付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(N88-日本語BASIC(86)Ver.6.0)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係

(実用プログラム，ミュージック・プログラムは，見やすいところにはっきりと書いてください)

Windows3.1以降(F-BASIC for Windows)用



こんな簡単プログラムで実用的!

簡易(かんい)CD(シーディー) PLAYER(プレーヤ)

AKIRAX

はじめに

今回はじめてWindowsプログラムに挑戦しました。使ったソフトはF-BASIC for Windowsです。最初はF-BASIC for Windowsで，今まで作ったDOSプログラムを移植して遊んでいたのですが，Windows95もできて，「これからはWindowsだ!」と思い，思い切って作ってみました。

なかなかMCIを使うのは難しく結構苦労してしまいました。

使いかた

このプログラムを実行してもらえればわかると思いますが，『再生』『停止』『1曲進む』(右を向いている矢印が二つあるもの)『1曲戻る』(左を向いている矢印が二つあるもの)『終了』の5個のボタンがあります。

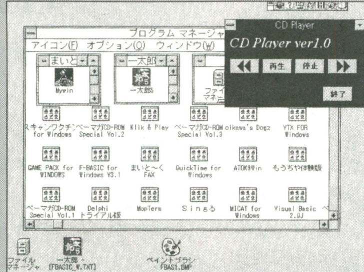
CD-ROMドライブに音楽用CDが入っていることを確認して，『再生』を押してください。すると音楽が鳴るはずです。

曲を止めるときには『停止』，進ませるときには『1曲進む』を，戻るときには『1曲戻る』を押します。



▲《写真1》実行画面。再生，停止はもちろん，1曲進む／戻るができちゃう

▼《写真2》仕事中だって，このプログラムを立ち上げておけば音楽が聞けちゃう



打ち込みかた

プログラムの入力方法はF-BASIC for Windowsを立ち上げて，メニューから ファイル - 新規作成 を選んで，プログラム・ファイルを作成します。ここにプログラムを入力していってください。

つぎに同じようにメニューから ファイル - 新規作成 を選んで，今度はリソース・ファイルを作ります。フォームが表示されますので，そこにオブジェクト・パレットからオブジェクト（ビットマップボタン五つ，テキスト一つ，MCIオブジェクト一つ）を貼りつけていきます。

ビットマップ・ボタン用のビットマップ・ファイルとアイコン・ファイルをインポートして，各々のコントロールにつけます。

最後にプロジェクトに登録して，コンパイルしてください。

さいごに

Windowsではじめて作ったので，なかなか苦労しました。機能的にもまだまだ乏しいものとは思いますが，これからプログラムをはじめようという人にとっては参考になると思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：簡単なマルチメディア機能を使って，プログラムを作ってある。初心者の人にでも理解できるじゃろう。

編：これからWindowsプログラミングをはじめようという人には参考になるのではないでしょうか？

簡易CD Playerのプログラム・リスト

```
#include "fla01ww3.bi"

declare sub BMPBUTTON1_ON edecl()
declare sub BMPBUTTON2_ON edecl()
declare sub BMPBUTTON3_ON edecl()
declare sub BMPBUTTON4_ON edecl ()
declare sub BmpButton5_On edecl ()
var shared MM as integer
var shared MCI1 as object
MCI1.ATTACH GETDLGITEM("Mci1")

MM=1

*START
    MCI1.SENDSTRING("open cdaudio wait")
    while 1
        WAITEVENT
    wend
end

sub BMPBUTTON1_ON()
    MCI1.SENDSTRING("set cdaudio time format tmsf")
    MCI1.SENDSTRING("play cdaudio from "+str$(MM)+" notify")
end sub

sub BMPBUTTON2_ON()
    DUMMY%=MESSAGEBOX("終了","終了しますか？",4,3)
    if DUMMY%=5 then
        MCI1.DETACH:end
    end if
end sub

sub BMPBUTTON3_ON()
    MCI1.SENDSTRING("stop cdaudio wait")
    MM=1
end sub

sub BmpButton4_On()
    MM=MM+1
    BMPBUTTON1_ON
end sub

sub BmpButton5_On()
    if MM>1 then
        MM=MM-1
    end if
    BMPBUTTON1_ON
end sub
```


《OVER FLOW》3月は試験に限らず悲しみや喜びの交錯する季節です。みなさんの身近におきた楽しかったこと，苦しかったこと，意見などどんなものでもOKです。とじ込みハガキに書いてこのコーナーにお寄せください。みんなで共感しあえる場にしたいと思います。



Windowsでこれまでの BASICプログラム資産が生かせる!

F-BASIC for Windows 新パッケージになって登場!

■価格：35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1または95が稼働する機種
メモリ：2MB以上
HDD空き容量：7MB以上
■メディア：3.5インチ　720KBフォーマット
■問い合わせ先：富士通ミドルウェア㈱
（祝日を除く月～金9:00～12:00, 13:00～17:00 TEL045-471-0282

今月の『F-BASIC for Windowsプログラミング教習所』はお休みさせていただきます。ごめんなさい。というのも，現在，3月末発行を目指して，『F-BASIC for Windows』の別冊の進行に追われていまして…。解説書でもあり，プログラム集でもあり，とても充実した内容になっています。楽しみに待っていてくださいね。

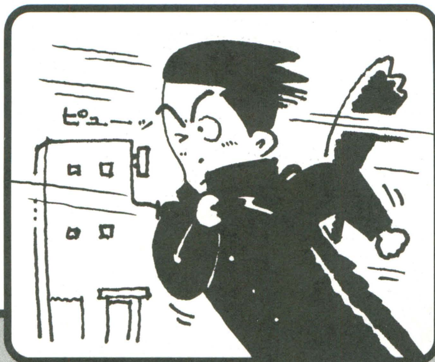
DOSのBASIC言語と『F-BASIC for Windows』の命令互換表

○：互換　△：一部互換あるいは代行可　—：機能なし

	N88-BASIC	MicrosoftBASIC/QuickBasic	BASIC/98	F-BASIC386
ABS関数	○	○	○	○
CINT関数	○	○	○	○
CIRCLE	△タイルストリング指定なし。代行可。	△start,end,aspect!指定位置が異なる。代行可。	△開始角,終了角,縦横比指定位置が異なる。代行可。	△タイルストリング,ラインスタイル指定なし。代行可。
CLOSE	○	○	○	○
CVI関数	○	△データに互換なし。データ変換可。	データに互換なし。データ変換可。	△データに互換なし。データ変換可。
DO～LOOP	—	○	△REPEAT指定なし。	—
END	○	△DEF指定なし。	△DEF指定なし。	○
EOF関数	○	○	○	○
FIELD	○	○	○	○
FOR～NEXT	○	○	○	○
GET	○	○	△ストリング長指定なし。代行可。	○
GET@	△データに互換なし。	△データに互換なし。	△開始要素番号指定なし。	△色オフセット指定なし。
GOSUB	○	○	○	○
GOTO	○	○	○	○
IF～THEN～ELSE	○	○	○	○
INPUT	○	△promptstring指定の前に；(セミコロン)を記述できず。	○	○
INPUT#	○	○	○	○
INT関数	○	○	○	○
LINE	△タイルストリング指定なし。代行可。	△各パラメータ指定位置が異なる。代行可。	△各パラメータ指定位置が異なる。代行可。	△タイルストリング,ラインスタイル指定なし。代行可。
LOC関数	○	○	○	○
LOCATE	○	○	○	○
LOF関数	○	○	○	○
LOG関数	○	○	○	○
LPRINT	○	○	○	○
MAP関数	○	—	○	○
ON～GOSUB	○	○	○	○
ON～GOTO	○	○	○	○
OPEN	○	△ACCESS access,lock,LEN=reclen%指定なし。代行可。	△DENY,LEN=レコード長指定なし。代行可。	○
PAINT	○	△background$指定なし。	○	△タイルストリング指定なし。代行可。
POINT/POINT関数	○	○	○	○
PRESET	△パレット番号指定なし。	△color%指定なし。	△パレット番号指定なし。	○
PRINT	○	○	○	○
PRINT#	○	○	○	○
PRINT USING	○	○	○	○
PSET	○	○	○	○
PUT	○	○	△ストリング長指定なし。代行可。	○
PUT@	△データに互換なし。	△データに互換なし。	△開始要素番号,前景,後景指定なし。	△色指定なし。
RND関数	○	○	○	○
SEEK/SEEK関数	—	○	—	—
SELECT CASE	—	○	○	—
SGN関数	○	○	○	○
SIN関数	○	○	○	○
STOP	○	△N%指定なし。	○	○
VIEW/VIEW関数	○	△SCREEN指定なし。	○	○
WHILE～WEND	○	○	○	○
WINDOW/WINDOW関数	○	△SCREEN指定なし。	○	○
WRITE#	○	○	○	○

★ベーマガ見る，パソコン通信知る，電話料金を知る。OH！ MY GOD!!（三重県度会郡・山下昇一18才）……【つぐ美：そうよね，パソ通って知らず知らずのうちに時間が過ぎてるのよね。何時間も電話してたのと同じなんだから，気をつけて。】

Windows3.1以降(Visual Basic 2.0J)用



風で人を吹き飛ばせ!!連射ゲーム

北風小僧(きたかぜこぞう)

羽鳥　英夫

内　容

自分は北風になって，下にいる人を左端まで吹き飛ばすゲームです。

遊びかた

操作はマウスで行ないます。フォーム上を何度もクリックしてください。雲から風が吹き出してだんだん人が左端に移動していきます。

そして制限時間内に，何人吹き飛ばせたかを競うゲームです。

プログラム

ゲームの難易度は，「Sub Form_Click( )」の「man.Move man.Left−60の値を小さくすると難しく，大きくすれば簡単になります。

改造書

「Sub Timer2_Timer( )」の「man.Move man.Left＋120」の「＋120」を「−120」にし，「man.Move man.Left＋60」の「＋60」を「−60」に変えてください。また，「Sub Form_Click( )」の「man.Move man.Left−60」の「−60」を「＋60」に変え，「If man.Left <0 Then」を「If man.Left>Form1.Width Then」と変え，「man.Left＝6600」を「man.Left＝100」に変えてください。

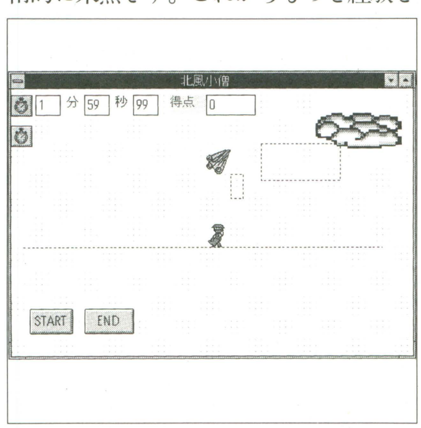
すると，今度はプレイヤーは風ではなく，人になって，制限時間内に何回右端まで行けるかを競うゲームになります。

ちなみに制限時間は，「Text3」「Text2」のプロパティ「text」の値を変えれば，変わります。

最後に

まだプログラムの経験が浅いので，技術的に未熟です。これからもっと経験を重ねて，おもしろいゲームを作りたいと思います。

昔あったファミコンソフト『ハイパーオリンピック』の感覚で遊んでもらえたら，と思ってます。最近のゲームは，連射する機会がないようなので…。



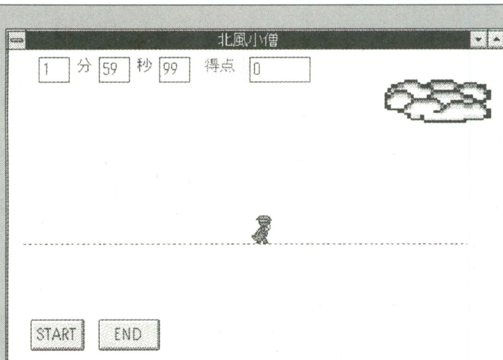
《第1図》各オブジェクトの配置例

参考文献

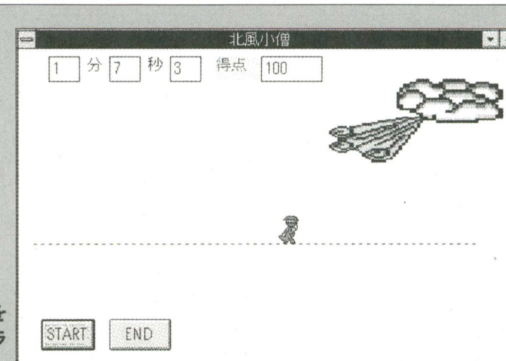
・「最新はじめてのVisual BASIC」河西朝雄著　技術評論社
・「初級編 Visual BASICプログラミング」海老原浩之・川俣晶著 技術評論社
・「Visual BASICリファレンス・ブック」相沢文雄著　ナツメ社

CHECKER FLAG

Dr.D：VB用のプログラム投稿も増えてきて，ワシャうれしいよ。
編：そうですね。で，今月はこの「北風小僧」なんですが…。
Dr.D：うーむ，画面がさみしいのう。ゲーム性も今イチといったところじゃな。雲が動くとか，人がジャンプするとかビジュアル的要素も必要じゃ。経験をどんどんつんでがんばってほしいのう。



◀《写真1》さあスタート！人間を左端に吹き飛ばせ！



▶《写真2》マウスをクリックするとホラ風が吹くぞ！

★ねぇ，今パソコンを買いかえようと思っているんですが，一体どのようなものがいいのか影さん教えて!!（愛知県一宮市・西久保有希16才）……【影：まず，自分が新しいパソコンで何をしたいか，それが大事なんじゃないかな。お店の人とよーく相談してみて。】

《第1表》北風小僧のプロパティ・リスト

Line1	
BorderStyle X1 X2 Y1 Y2	3 '点線 240 7320 3120 3120
Text1	
Text	"99"
Text2	
Text	"59"
Text3	
Text	"1"
Text4	
Text	"0"
Command1	
Caption	"END"
kaze(0)	
Index Visile	0 0 'False
kaze(1)	
Index Picture Visible	1 風が吹いている絵 0 'False
Image1	
Picture Stretch	雲の絵 −1 'True
kaz	
Stretch	−1 'True
man	
picture	歩いている人の絵
Label1	
Caption	"秒"
Label2	
Caption	"分"
Label3	
BackColor Caption ForeColor	&H0000FFFF& "得点" &H000000FF&
Form1	
BackColor Caption ForeColor	&H00FFFFFF& "北風小僧" &H00FFFF00&

北風小僧のフォーム・リスト

```
Sub Command1_Click ()
   timer1.Interval = 1
   timer2.Interval = 1000
   form1.WindowState = 2
End Sub

Sub Command2_Click ()
   End

End Sub

Sub Form_Click ()
   Static M As Integer, s As Integer
       man.Move man.Left - 60
    If man.Left < 0 Then
      Beep
      man.Left = 6600
      man.Height = 480
      text4.Text = Val(text4.Text) + 100
      timer2.Interval = 1000 - s
      s = 100 * s
    End If
    KAZ.Picture = KAZE(M).Picture
    If M = 0 Then
       M = 1
    Else
    M = 0
    End If
    If man.Left > form1.Width Then
       timer1.Interval = 0
    End If
End Sub

Sub Text1_Change ()
   If text1.Text = -1 Then
      text1.Text = 99
      text2.Text = Val(text2.Text) - 1
   End If

End Sub

Sub Text2_Change ()
   If text2.Text = -1 Then
      text2.Text = 59
      text3.Text = Val(text3.Text) - 1
   End If

End Sub

Sub Text3_Change ()
   If text3.Text = -1 Then
      timer1.Interval = 0
      timer2.Interval = 0
   End If

End Sub

Sub Timer1_Timer ()
   If timer1.Interval = 1 Then
      text1.Text = Val(text1.Text) - 4
   End If

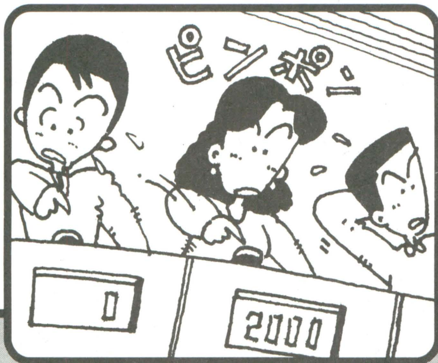
End Sub

Sub Timer2_Timer ()
   a = Rnd
   If a < 1 / 2 Then
      man.Move man.Left + 120
   Else
      man.Move man.Left + 60
   End If

End Sub
```


★1年前は受験といじめで苦しんでいたが，今はものすごく幸せで楽しい‼ がんばれ受験生‼ 負けるな。いじめられている人たちへ‼
(富山市・井上浩介16才)……【つぐ美：みんな，この受験の苦しみを味わって，大人になっていくのよね。がんばって‼】

ファミコン／ツインファミコン(ファミリーベーシックV3.0)用



春休みボケはこれで解消

クイズで頭(あたま)を鍛(きた)えろ！

星元　KEN治ゃ

内容

ファミリーBASICでは珍しい,クイズゲームです。いろいろなクイズ(といっても3種類) を答えていき，ノルマを0にすればラウンド・クリアです。

遊びかたと操作方法

プログラムをRUNすると,星をバックにシンプル（手抜き？）なタイトル画面が表示されますので，スタート・ボタンを押してください。

スタート・ボタンを押すと，さっそくラウンド1のスタートです。RUN直後にスタートしたのなら，計算の問題と，4択の選択肢が表示されるはずです。そこで，Iコントローラーの上下で答えを選択し，Ⓐボタンで決定します。

正解すると，点数が入り，ノルマが1減ります。また，不正解なしで連続で正解していくと，加算される得点が2倍，3倍，4倍…と上がっていきます。そして，ノルマを完全になくすとラウンド・クリアとなります。

ラウンド・クリアになると，スロット（？）が回り始めますので，Ⓐボタンで止めてください。止まったところによって，1UPしたり，1000～5000点入ったり，0点だったり（いわゆるスカ）します。

また，問題を不正解したりタイム・オーバーになったりすると，ライフが1減ります。ライフが0になってしまうと，ゲーム・オーバーになってしまうので，気を付けてください。

ゲーム・オーバーになると，コンティニューするかどうか聞いてきます。コン

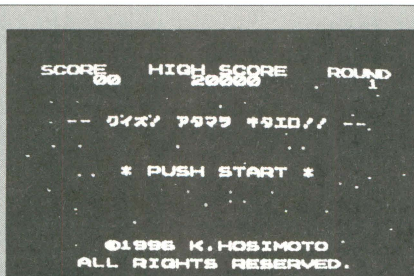
《第1図》主要変数表

SC	……………スコア
HI	……………ハイスコア
RD	……………ラウンド
LI	……………ライフ
RE	……………連続正解数
NR	……………ノルマ
NN	……………そのラウンドでの正解数
TI,T	……………タイム
RR	……………難易度用ラウンド数(最高20)
QU	……………現在やっているクイズ(3で割った余り)

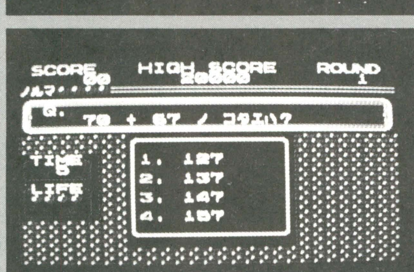
そのほかの変数はほとんど汎用です。

《第2表》プログラムの仕組み

10～20	……初期設定
30～50	……タイトル
60～80	……ラウンド開始時の初期設定
90～110	……クイズ前の設定と分岐
120～170	…単なる計算クイズ
180～340	…横切る！アルファベット
350～440	…変身だ！瞬間移動だ！アルファベットだ!!
450～510	…選択肢選択
520	…………タイム・オーバー
530～580	…正解
590～660	…ノルマ・クリアとスロット
670～700	…不正解
710～770	…コンティニュー
780～800	…ゲーム・オーバー
810～1040	…サブ・ルーチンの羅列
1050～1060	タイトル・データ



◀《写真1》タイトル画面です



◀《写真2》これは足し算の問題！ムム!!

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0		S	C	O	R	E				H	I	G	H		S	C	O	R	E				R	O	U	N	D	
1						0	0									0	0									1		
2	ノ	ル	マ	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30
3	B11	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	C11
4	B21																											C21
5	B31																											C51
6	B41	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	B51	D51
7									K71	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	L01								
8									K61											K61								
9	K70	T	I	M	E	L00			K61	1	.									K61								
10	K60			0		K60			K61											K61								
11	L10	K50	K50	K50	K50	L20			K61	2	.									K61								
12	K70	L	I	F	E	L00			K61											K61								
13	K60					K60			K61	3	.									K61								
14	K60					K60			K61											K61								
15	L10	K50	K50	K50	K50	L20			K61	4	.									K61								
16									K61											K61								
17									L11	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	K51	L21								
18																												
19																												
20																												

この中すべてF30

《第1図》BGグラフィック

★「先生と生徒のためのBASICプログラミング講座」を読んでいて思ったのですが，ゲームの曲とか音楽系のプログラムの組みかたとかはやっていただけないでしょうか。(北海道札幌市・須川和伸21才)……【編：読者の意見を尊重するベーマガ。まかしてちょ。】

ティニューしたいときは，カウントが0になる前にスタート・ボタンを押してください。また，Ⓐを押すと，カウントを早送りできます。

どんなクイズがあるの？

1.単なる計算クイズ

ほんとに単なる計算クイズです。ラウンド毎に足し算と，引き算が繰り返し出題されます。だいたいこういうやつは下1ケタだけ計算すればいいんですが，このゲームではそんなヒキョーな手は通用しません（やってみればわかる）。

2.横切る！アルファベット

いきなり問題表示部分にアルファベットの羅列が横切ります。そして，○番目に何の文字が表示されたか，を当てればいいだけです。やればよくわかります。

3.変身だ！瞬間移動だ!!アルファベットだ!!!!

突然問題表示部分にアルファベットが次々と現れては消えます。そして特定の文字がいくつ現れたか，を当てるクイズです。やればわかるどころか，コツまでつかめます。

プログラムの入力方法

このプログラムはファミリーBASIC V3専用です。まず，BGグラフィックを入力します。それから，プログラム・リストをまちがいなく入力します。それからいちおう，セーブしてから（OMエラーが出たときたまにプログラムが消えるので）RUNすればいけます。また，REM文は，いりません。

改造のてびき

ほんとにメモリがギリギリなので（残り約40バイト），改造はおすすめしませんが，もしするならクイズの問題を変更したり，難易度を調整したりしてみてもいいでしょう。

最後に言わせてくれ！

ギャーッ！付録CDが別売りになってしまった！値段が約3.3倍！しかも音声トラックがなくなったからファミリーBASICのプログラムが入らない!!ヴオオォォォッ…!!（内容は濃くなったけど）

参考にしたぜ，王ーっ！

☆ベーマガ'94年9月号 PC-9801版『4択クイズの嵐』（サザンSOFTさん作）

☆アーケードゲーム『クイズ殿様の野望2 全国版』（カプコン）

☆アーケードゲーム『森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！』（タイトー）

★　★

CHECKER FLAG

Dr.D：うーむ，あまりファミリーベーシックの機能を生かしているゲームではないな。

編：そうですね。テキストの文字しか使ってないですからね。他の機種でも簡単に作れちゃいますよ。

Dr.D：せっかくあるスプライト機能を生かしたゲームを作ってほしい。

クイズで頭を鍛えろ！のプログラム・リスト

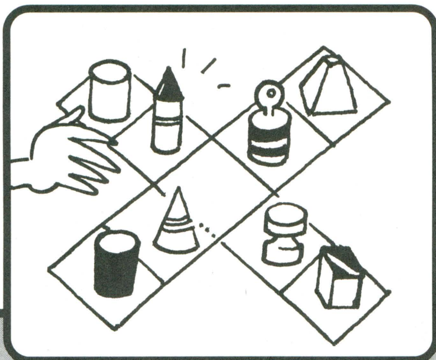
```
5 'NO.6 アタマヲ キタエロ! BY K.HOSIMOTO
10 CLS:SPRITE ON:CGSET 1,0:CGEN 3:PALETB 3,0,34,0,50
20 SC=0:RD=1:HI=200:QU=0
30 CLS:FOR I=0 TO 50:LOCATE RND(28),RND(23):PRINT CHR$(205+RND(2));:NEXT
40 GOSUB 860:RESTORE 1050:FOR I=1 TO 4:READ X,Y,A$:LOCATE X,Y:PRINT A$:NEXT
50 ON -(STRIG(0)<>1) GOTO 50:SC=0:RD=1:LI=4:RE=0
60 POKE&H4015,15:VIEW:GOSUB 870:NR=3+RD:NN=0:TI=0:IF NR>25 NR=25
70 FOR I=1 TO NR:LOCATE 2+I,2:PRINT"g7":POKE&H4004,132,0,0,9:PAUSE 12:NEXT
80 RR=RD:IF RR>20 RR=20
90 GOSUB 1020:GOSUB 970
100 G=0:ON (QU MOD 3)+1 GOTO 110,180,350
110 ON (RD MOD 2)+1 GOTO 130,120
120 A=20*RR+RND(55*RR):B=20*RR+RND(55*RR):C=A+B:K$="+":GOTO 140
130 A=750*RR+RND(750*RR):B=325*RR+RND(325*RR):C=A-B:K$="-"
140 K$=STR$(A)+" "+K$+STR$(B)+" ノ コタエハ?":GOSUB 940
150 A=RND(4):FOR I=0 TO 3
160 LOCATE 11,9+I*2:PRINT C-A*10+I*10:NEXT
170 GOTO 450
180 LOCATE 8,4:PRINT"コノナカヲ ヨクミテネ。":PLAY"T3M1V9Y204E3C7"
190 POKE&H4015,15:PAUSE 75:LOCATE 8,4:PRINT"",,:G=1
200 A$="":FOR I=1 TO RR/4+5+NN/3:A$=A$+CHR$(65+RND(26)):NEXT:POKE&H4000,127,174-
RR/6,0,9
210 FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE 27-I,5:PRINT LEFT$(A$,I):PAUSE 8-RR/4:NEXT
220 FOR I=1 TO 26-LEN(A$):LOCATE 27-LEN(A$)-I,5:PRINT A$+ " ":PAUSE 8-RR/4:NEXT
230 FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE 1,5:PRINT RIGHT$(A$,LEN(A$)-I)+" ":PAUSE 8-RR/4:NE
XT:LOCATE 1,5:PRINT" "
240 B=RND(RR/4+5+NN/3)+1:B$=MID$(A$,B,1)
250 K$=STR$(B)+"バンメニ トオッタ モジハ?":GOSUB 940
260 MO$=A$:SE=B:SE$=B$
270 A=RND(4):FOR I=0 TO 3
280 LOCATE 11,9+I*2:IF A=I THEN PRINT B$:GOTO 330
290 FOR J=0 TO 5:E=RND(RR/4+5+NN/3)+1:C$=MID$(A$,E,1):IF C$=B$ THEN NEXT:GOTO 31
0
300 J=5:NEXT:GOTO 320
310 C$=CHR$(65+RND(26)):IF C$=B$ GOTO 310
320 PRINT C$
330 NEXT
340 GOTO 450
350 LOCATE 8,4:PRINT"コノナカヲ ヨクミテネ。":PLAY"T3M1V9Y204E3C7"
```

★X68Kのために，まるまる1ページを割いてくれるP&Aに感動!!（三重県鈴鹿市・**平田慎之助21才**）……【**編**：つまり，ベーマガの読者はX68Kの購入予定者やユーザーがたくさんいて，引き合いも多いってことでしょ。さすがベーマガ。】

```
360 POKE&H4015,15:PAUSE 75:LOCATE 8,4:PRINT"",,
370 A$=CHR$(65+RND(26)):C=0:FOR I=0 TO 10+RR*2+NN:B$=A$:IF RND(3)=0 THEN B$=CHR$
(65+RND(26))
380 IF A$=B$ C=C+1
390 X=RND(26)+1:LOCATE X,5:PRINT B$:POKE&H400C,3,0,4,8
400 PAUSE 40-I/3:LOCATE X,5:PRINT" ":NEXT
410 K$="「"+A$+"」ノ デ゛タ カイスウハ イクツ?":GOSUB 940
420 A=RND(4):FOR I=0 TO 3
430 LOCATE 11,9+I*2:PRINT C-A+I:NEXT
440 GOTO 450
450 TI=5:T=55:S=0:SS=0:GOSUB 1020
460 POKE&H200,95+S*16,49+S,0,88
470 T=T-1:ST=STICK(0)
480 IF SS<>ST SS=ST:S=S+(ST=8 AND S>0)-(ST=4 AND S<3)
490 IF STRIG(0)=8 THEN 530
500 IF T>0 THEN 460
510 TI=TI-1:POKE&H4000,128,0,75,8:T=55:GOSUB 1040:IF TI>0 THEN 460
520 QU=QU+1:POKE&H201,32:LOCATE 8,18:PRINT"*TIME OVER!*":GOTO 670
530 QU=QU+1:POKE&H202,33:IF S<>A THEN 670
540 RE=RE+1:IF RE>1 THEN LOCATE 0,21:PRINT RE;"モン レンゾ゛ク セイカイ!!
550 LOCATE 9,9+A*2:PRINT"O"
560 SC=SC+TI*RE:NN=NN+1:NR=NR-1:LOCATE 2+NN,2:PRINT"f7":GOSUB 880:PLAY"Y2T2M1V10
3G3EGE":POKE&H4015,15
570 GOSUB 810:LOCATE 0,21:PRINT"                          "
580 IF NR>0 GOTO 90
590 GOSUB 970:LOCATE 10,4:PRINT"ノルマ クリア!"
600 PLAY"T3M1V1203Y2:T3M1V803Y2":PLAY"G5GG3AB04C6E5C7:E5EG3GGG6C5C7":POKE&H4015,
15
610 LOCATE 8,5:B=RND(7):PRINT "BONUS : "+MID$("1UP!    01000200030004000500O",B*4
+1,4):POKE&H4000,0,0,50,8:IF STRIG(0)<>8 THEN 610
620 IF B=0 THEN LI=LI+1
630 IF B>1 THEN SC=SC+(B-1)*10
640 IF B<>1 THEN POKE&H4000,142,202,0,9
650 IF B=1 THEN POKE&H4000,142,163,0,9
660 GOSUB 870:GOSUB 1020:RD=RD+1:PAUSE 150:GOTO 60
670 IF TI<>0 LOCATE 9,S*2+9:PRINT"X"
680 LOCATE 9,A*2+9:PRINT"O"
690 LI=LI-1:RE=0:POKE&H400C,31,0,248,160:GOSUB 1020:GOSUB 810
700 LOCATE 8,18:PRINT"            ":IF LI GOTO 90
710 GOSUB 970:K$="モウイチト゛ チャレンシ゛ シテミルカイ?":GOSUB 940
720 PAUSE 10:CO=9:T=75:SS=0
730 LOCATE 0,21:PRINT"CONTINUE?"+HEX$(CO):POKE&H4008,5,0,50+CO*10,8
740 ST=STRIG(0):IF ST<>SS SS=ST:IF ST=8 T=0
750 IF ST=1 LI=4:SC=0:GOSUB 870:GOSUB 1020:LOCATE 0,21:PRINT"           ":GOTO 90
760 T=T-1:IF T>0 THEN 740
770 T=75:CO=CO-1:IF CO>-1 THEN 730
780 CLS:POKE&H201,32
790 GOSUB 860:LOCATE 9,8:PRINT"GAME  OVER"
800 PLAY"T4M1V903Y2F5ACECEF3F":PAUSE 100:GOTO 30
810 IF G=0 THEN PAUSE 110:RETURN
820 LOCATE 2,4:PRINT"  "
830 LOCATE 14-LEN(MO$)/2,4:PRINT MO$
840 FOR I=0 TO 14:LOCATE 13-LEN(MO$)/2+SE,4:PRINT MID$(SE$+" ",(I MOD 2)+1,1)
850 PAUSE 13:NEXT
860 LOCATE 0,0:PRINT" SCORE   HIGH SCORE   ROUND "
870 LOCATE 23,1:PRINT RIGHT$(" "+STR$(RD),3)
880 IF SC>HI HI=SC
890 A$="     ":IF SC  A$=RIGHT$("    "+STR$(SC),5)
900 LOCATE  0,1:PRINT A$+"00"
910 A$="     ":IF HI  A$=RIGHT$("    "+STR$(HI),5)
920 LOCATE 10,1:PRINT A$+"00"
930 RETURN
940 LOCATE 2,4:PRINT"Q.":FOR I=1 TO LEN(K$)
950 LOCATE 3+I,5:PRINT MID$(K$,I,1):POKE&H4000,128,0,100,8:NEXT:RETURN
960 LOCATE 2,10:PRINT HEX$(TI):RETURN
970 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 14 STEP 2:FOR K=0 TO 1
980 LOCATE J,K+4:PRINT MID$("m6m6  ",I*2+1,2)
990 LOCATE 26-J,K+4:PRINT MID$("m6m6  ",I*2+1,2)
1000 NEXT:NEXT:NEXT
1010 FOR I=0 TO 3:LOCATE 9,9+I*2:PRINT HEX$(I+1);".         ":NEXT:RETURN
1020 FOR I=0 TO 7:LOCATE 1+I MOD 4,13+I/4:A$="h7":IF I>LI-1 A$=" "
1030 PRINT A$:NEXT
1040 LOCATE 3,10:PRINT HEX$(TI):RETURN
1050 DATA 3, 5,"-- クイス゛! アタマヲ キタエロ!! --",7,10,"* PUSH START *"
1060 DATA 6,18,"c1996 K.HOSIMOTO"        ,4,20,"ALL RIGHTS RESERVED."
1065 'オツカレサマ
```


★友人Oは県下一の進学校に合格した夢を見たそうだ。オレなんか5回も落ちた夢を見た(Dr.Dの悪夢は消えた。ホッ……)てぇのによ！よっぽどの自信だな！　夢のようにはなりたくない……!!（福島県伊達郡・**氏家正博15才**）……【**影**：現実が大事！　がんば！】

FM TOWNS(F-BASIC386V2.1 L10)用



ルール単純，でも難解なパズルゲーム

取(と)っ太郎君(たろうくん)

仁科　和也

内　容

妹がハマッていたソリティアというゲームのタウンズ版です。

なんでも，18世紀のフランスの不幸な貴族？？？が考え出した遊びだそうです。

遊びかた

コマをどんどん取っていって，なるべく少なくするゲームです。上手くやれば最後は一つだけになるはずです。

最初は真ん中の一つだけコマがありません。コマのない穴に向かって，縦または横にコマを一つ飛ばして移動させることができます。飛び越されたコマは，なくなります。

同じことをどんどん繰り返して，コマを少なくします。

操作方法

操作はマウスで行ないます。まず，マウスで移動させたいコマを選びます。選んだコマが1か所にしか移動できないときは，自動移動します。2か所以上移動できるときは，枠が表示されるので，移動させたいほうの枠をマウスで選んでください。マウスの右クリックでゲーム終了です。

入力方法

F-BASIC386でそのまま打ち込んで実行してください。

《第1表》変数表

GAME_FLG%( )	コマの状態
LOP_FLG ……	ゲームの全体のフラグ
MAIN_FLG ……	ゲームの基本部分のフラグ
END_FLG ……	ゲーム後の質問のフラグ
TM ……………	時間
SX,SY,SR,SC …	表示位置の初期設定
WA ……………	コマの移動速度
X,Y ……………	コマや枠を書く位置
MX,MY,MX2,MY2	マウス座標
KAZU …………	コマの数
SF( ) …………	移動できる方向

改造のアドバイス

＊TAMAONの行でコマの表示をしています。ここを変えると，コマがいろんな形になるので自分の好きな形や絵にしてみてください。

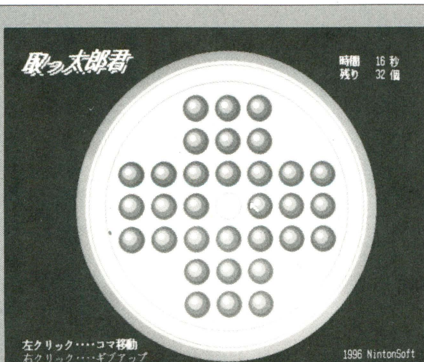
最後に

なかなか遊べるゲームだと思います。暇つぶしに遊んでみてください。しかし，コマを残り1個にするのはかなり難しいです。ゲームのタイトルは，気に入らなければ変えてください。

CHECKER FLAG

編：ああ，このパズルは見たことがありますね。残り1個にするのはけっこう大変なんですよ。

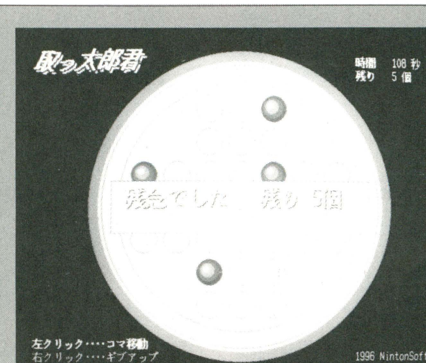
Dr.D：十型だけじゃなくて何か別の型をした面も作ってほしい。これ1面だけだと解いたらすぐに飽きてしまうぞ。



▲《写真1》まん中は最初から空いています



▼《写真2》とりあえずここまで減ったけど…

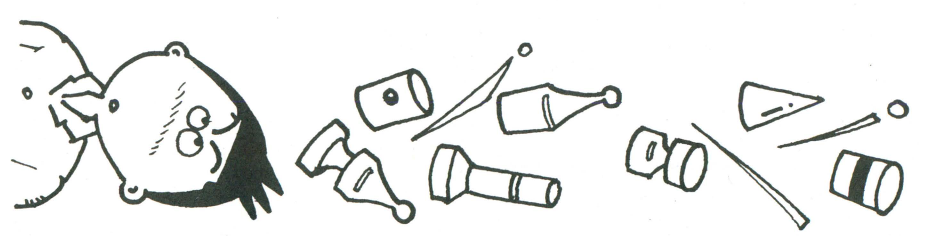


▲《写真3》やっぱりダメみたいです。GIVE UP！

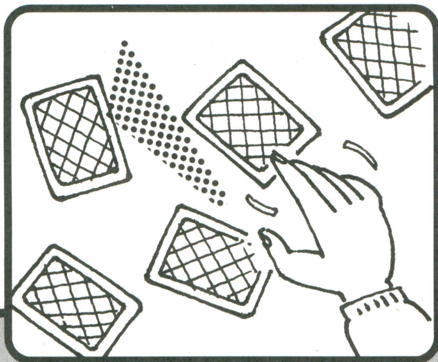
★最近ギャザってばっかりいる。お～い，ぼくはTRPGがやりたいんだよぉ～。（千葉県印旛郡・**藤崎克彦18才**）……【**影**：ねぇ，つぐ美ちゃん，ギャザるってどういう意味？**つぐ美**：さあ？全然意味が理解できない。あと，TRGBってなんのことなの？**影**：知らん！】

取っ太郎君のプログラム・リスト

```
1000 ' +-----------------------------------------------------------+
1010 ' +             取っ太郎君 Ver 1.0   1996.1   NintonSoft        +
1020 ' +-----------------------------------------------------------+
1030 ' 初期設定 ===================================================
1040 SCREEN@0:CLS:SX=170:SY=90:SR=20:SC=50:WA=5:LOP_FLG=0
1050 DIM GAME_FLG%(10,10),SF(4):MOUSE 0:MOUSE 1,320,240,1
1060 INTERVAL 1:ON INTERVAL GOSUB *TIME_CT:TITLE$="取っ太郎君"
1070 FOR I=0 TO 15:READ G,R,B:PALETTE I,[G,R,B]:NEXT
1080 DATA 0,0,0, 0,0,255, 0,255,0, 0,255,255
1090 DATA 255,0,0, 255,0,255, 255,255,0, 255,255,255
1100 DATA 0,0,0, 70,170,30, 100,200,50, 100,200,10
1110 DATA 150,250,70, 230,255,200, 50,150,10, 250,250,100
1120 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 10:GAME_FLG%(I,J)=2:NEXT J,I
1130 SYMBOL(4,4),TITLE$,2,2,%3,,,11:SYMBOL(500,10),"時間",1,1,%5,,,1
1140 SYMBOL(0,0),TITLE$,2,2,%7,,,11:SYMBOL(500,30),"残り",1,1,%6,,,1
1150 SYMBOL(0,440),"左クリック････コマ移動",1,1,%5,,,1
1160 SYMBOL(0,460),"右クリック････ギブアップ",1,1,%4,,,1
1170 SYMBOL(500,460),"1996 NintonSoft",1,1,%6:PLAY"@126L64"
1180 'メインルーチン ==============================================
1190 *MAIN:WHILE(LOP_FLG=0):FOR I=2 TO 8:FOR J=2 TO 8:SET_FLG=1
1200 IF I<4 AND J<4 OR I>6 AND J<4 THEN SET_FLG=2
1210 IF I<4 AND J>6 OR I>6 AND J>6 THEN SET_FLG=2
1220 GAME_FLG%(I,J)=SET_FLG:NEXT J,I:GAME_FLG%(5,5)=0:TM=0:GOSUB *TIME_CT
1230 KAZU=32:GOSUB *NOKORI:GOSUB *MAIN_GAMEN:MAIN_FLG=0:INTERVAL ON
1240 WHILE(MAIN_FLG=0):IF MOUSE(2,1)=-1 THEN MAIN_FLG=1
1250  IF MOUSE(2,0)=-1 THEN
1260   MX=MOUSE(0):MY=MOUSE(1):FOR I=2 TO 8:FOR J=2 TO 8:X=I-2:Y=J-2
1270   IF MX>SX+X*SC-SR AND MX<SX+X*SC+SR THEN
1280    IF MY>SY+Y*SC-SR AND MY<SY+Y*SC+SR AND GAME_FLG%(I,J)=1 THEN
1290     FOR K=1 TO 4:SF(K)=0:NEXT K
1300     IF GAME_FLG%(I+2,J)=0 AND GAME_FLG%(I+1,J)=1 THEN SF(1)=1
1310     IF GAME_FLG%(I,J+2)=0 AND GAME_FLG%(I,J+1)=1 THEN SF(2)=1
1320     IF GAME_FLG%(I-2,J)=0 AND GAME_FLG%(I-1,J)=1 THEN SF(3)=1
1330     IF GAME_FLG%(I,J-2)=0 AND GAME_FLG%(I,J-1)=1 THEN SF(4)=1
1340     IF (SF(1)+SF(2)+SF(3)+SF(4))>1 THEN
1350      IF SF(1)=1 THEN X=I:Y=J-2:GOSUB *HAKO
1360      IF SF(2)=1 THEN X=I-2:Y=J:GOSUB *HAKO
1370      IF SF(3)=1 THEN X=I-4:Y=J-2:GOSUB *HAKO
1380      IF SF(4)=1 THEN X=I-2:Y=J-4:GOSUB *HAKO
1390      SEL_FLG=0:WHILE(SEL_FLG=0):MX2=MOUSE(0):MY2=MOUSE(1)
1400       IF MOUSE(2,1)=-1 THEN
1410        SEL_FLG=1:MAIN_FLG=1:FOR K=1 TO 4:SF(K)=0:NEXT K
1420       ENDIF
1430       IF MOUSE(2,0)=-1 THEN
1440        IF MY2>SY+(J-2)*SC-SR AND MY2<SY+(J-2)*SC+SR THEN
1450         IF MX2>SX+I*SC-SR AND MX2<SX+I*SC+SR AND SF(1)=1 THEN
1460          SEL_FLG=1:SF(2)=0:SF(3)=0:SF(4)=0
1470         ENDIF
1480         IF MX2>SX+(I-4)*SC-SR AND MX2<SX+(I-4)*SC+SR AND SF(3)=1 THEN
1490          SEL_FLG=1:SF(2)=0:SF(1)=0:SF(4)=0
1500         ENDIF
1510        ENDIF
1520        IF MX2>SX+(I-2)*SC-SR AND MX2<SX+(I-2)*SC+SR THEN
1530         IF MY2>SY+J*SC-SR AND MY2<SY+J*SC+SR AND SF(2)=1 THEN
1540          SEL_FLG=1:SF(1)=0:SF(3)=0:SF(4)=0
1550         ENDIF
1560         IF MY2>SY+(J-4)*SC-SR AND MY2<SY+(J-4)*SC+SR AND SF(4)=1 THEN
1570          SEL_FLG=1:SF(2)=0:SF(3)=0:SF(1)=0
1580         ENDIF
1590        ENDIF
1600       ENDIF
1610      WEND
1620      X=I:Y=J-2:GOSUB *HAKOOFF:X=I-2:Y=J:GOSUB *HAKOOFF
1630      X=I-4:Y=J-2:GOSUB *HAKOOFF:X=I-2:Y=J-4:GOSUB *HAKOOFF
1640      WHILE(MOUSE(2,0)=-1):WEND
1650     ENDIF
1660     IF (SF(1)+SF(2)+SF(3)+SF(4))>0 THEN
1670      IF SF(1)=1 THEN W1=2:W2=0:W3=1:W4=0
1680      IF SF(2)=1 THEN W1=0:W2=2:W3=0:W4=1
1690      IF SF(3)=1 THEN W1=-2:W2=0:W3=-1:W4=0
1700      IF SF(4)=1 THEN W1=0:W2=-2:W3=0:W4=-1
1710      X=I-2:Y=J-2:GOSUB *TAMAOFF:GAME_FLG%(I,J)=0:WAIT WA
1720      X=I-2+W1:Y=J-2+W2:GOSUB *TAMAON:GAME_FLG%(I+W1,J+W2)=1:WAIT WA
1730      X=I-2+W3:Y=J-2+W4:GOSUB *TAMAOFF:GAME_FLG%(I+W3,J+W4)=0:WAIT WA
1740      KAZU=KAZU-1:GOSUB *NOKORI
1750      IF KAZU<=1 THEN MAIN_FLG=1
1760     ENDIF
1770    ENDIF
1780   ENDIF
1790   NEXT J,I
1800  ENDIF
1810 WEND:INTERVAL OFF:LINE(120,200)-(520,280),PSET,0,BF,%7
1820 FOR I=0 TO 1:LINE(350+I*60,250)-(400+I*60,266),PSET,0,BF,%5:NEXT
1830 IF KAZU>1 THEN
1840  SYMBOL(140,210),"残念でした  残り"+STR$(KAZU)+"個",2,2,%3,,,5
1850 ENDIF
1860 IF KAZU<=1 THEN SYMBOL(150,210),"おめでとうございます！",2,2,%2,,,5
1870 SYMBOL(180,250),"もう一度やりますか？  はい   いいえ",1,1,%1,,,1
1880 END_FLG=0:WHILE(END_FLG=0):FOR K=0 TO 1
1890  IF MOUSE(2,K)=-1 AND MOUSE(1)>250 AND MOUSE(1)<266 THEN
1900   IF MOUSE(0)>350 AND MOUSE(0)<400 THEN END_FLG=1
1910   IF MOUSE(0)>410 AND MOUSE(0)<460 THEN END_FLG=1:LOP_FLG=1
1920  ENDIF
1930 NEXT K:WEND:WEND:MOUSE 5:END
1940 'サブルーチン ================================================
1950 *MAIN_GAMEN:CIRCLE(320,240),235,%11,,,,F:CIRCLE(320,240),220,%12,,,,F
1960  CIRCLE(320,240),215,%14,,,,N:CIRCLE(320,240),190,%14,,,,N
1970  FOR I=2 TO 8:FOR J=2 TO 8:X=I-2:Y=J-2
1980  IF GAME_FLG%(I,J)=1 THEN GOSUB *TAMAON
1990  IF GAME_FLG%(I,J)=0 THEN GOSUB *TAMAOFF
2000  NEXT J,I:RETURN
2010 *TAMAON:CIRCLE(SX+X*SC,SY+Y*SC),SR,%14,,,,F
2020  CIRCLE(SX+X*SC-1,SY+Y*SC-1),SR/1.3!,%9,,,,F
2030  CIRCLE(SX+X*SC-3,SY+Y*SC-3),SR/2,%10,,,,F
2040  CIRCLE(SX+X*SC-5,SY+Y*SC-5),SR/5,%13,,,,F:PLAY"G":RETURN
2050 *TAMAOFF:CIRCLE(SX+X*SC,SY+Y*SC),SR,%12,,,,F
2060  CIRCLE(SX+X*SC,SY+Y*SC),SR,%14,,,,N:RETURN
2070 *HAKO:PLAY">B<"
2080  HX1=SX+X*SC-SR-1:HX2=SX+X*SC+SR+1:HY1=SY+Y*SC-SR-1:HY2=SY+Y*SC+SR+1
2090  LINE(HX1,HY1)-(HX2,HY2),PSET,%4,B:RETURN
2100 *HAKOOFF:IF X<0 OR Y<0 OR X>6 OR Y>6 THEN RETURN
2110  IF X=0 AND (Y=0 OR Y=6) OR X=6 AND (Y=0 OR Y=6) THEN RETURN
2120  HX1=SX+X*SC-SR-1:HX2=SX+X*SC+SR+1:HY1=SY+Y*SC-SR-1:HY2=SY+Y*SC+SR+1
2130  LINE(HX1,HY1)-(HX2,HY2),PSET,%12,B:RETURN
2140 *NOKORI:LINE(550,30)-(640,46),PSET,%0,BF
2150  SYMBOL(550,30),STR$(KAZU)+" 個",1,1,%7:RETURN
2160 *TIME_CT:LINE(550,10)-(640,26),PSET,%0,BF
2170  SYMBOL(550,10),STR$(TM)+" 秒",1,1,%7:TM=TM+1:RETURN
```



★ハードもマウスもあるのにソフトがない！ このむなしさがわかるかい、影さん…。(徳島市・井内真也15才)……【影：わかるわかる。肉の入ってないスキヤキと同じだね。あれは本当にむなしいよ。よ〜くわかるぞ。つぐ美：それって単に(貧)なだけではないの。】



カードを集め魔法を解け。アクション・ゲーム

THE CARD（ザ カード）

橋本　勇気

●ストーリー●

フィラリア国，この国はアルス王とその側近である白黒2人の魔術士によって，治められていたのだが，王の不在中，黒魔術士が反乱を起こし，城に魔法をかけ乗っ取ってしまったのだ。王がその噂を聞き，戻ったときは遅く，すでに黒魔術士による悪政が始まっていた。高くなった消費税3%は兵力の増強に使われ，他国に侵略するのではないかという噂をも聞く。

「この反乱を予期し抑えられなかったのはわたしの責任である」と考えた王は，この国の古くからの友人でもあり，相談役でもある賢者，「ライガル」より魔法を解く方法を聞き，単身，城へ乗りこんで行った。

●操作について●

各10の部屋にあるカードを最初に表示された順番にめくっていけばいいのですが，順番をまちがうと，すべてのカードが表示し直されて最初からやり直しですので気をつけてください。どちらかの兵士に捕まるとミスで，3回ミスをするとゲーム・オーバーです。コンティニューは，ゲーム・オーバーになってからゲームが始まるまで，スペース・キーを押しっぱなしにしてるとできます。

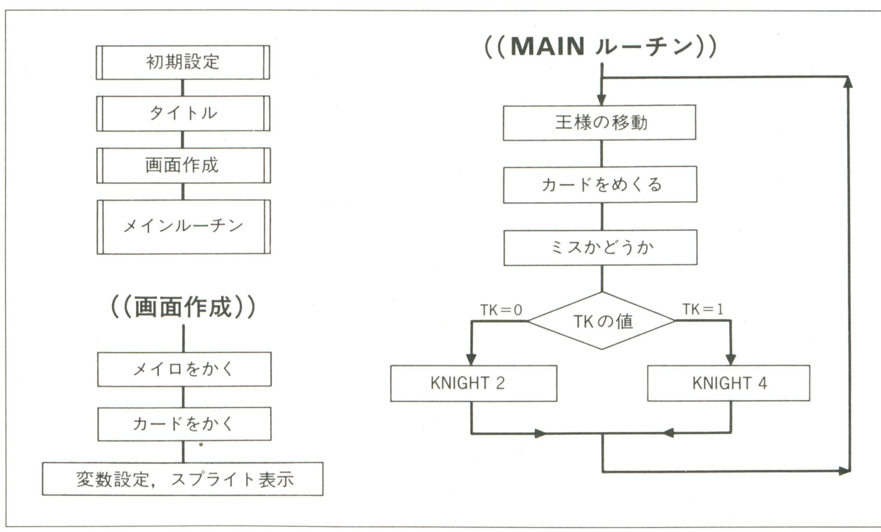
●アドバイス●

とにかく，兵士の動きを見切ってくだ

CHECKER FLAG

編：カードの出てきた順を覚えて，その順番に取っていくんですね。暗記もののゲームですね。

Dr.D：といっても神経衰弱ほどハードじゃないがのう。もう少しゲームに変化が欲しいな。何か物足りないような気がする。

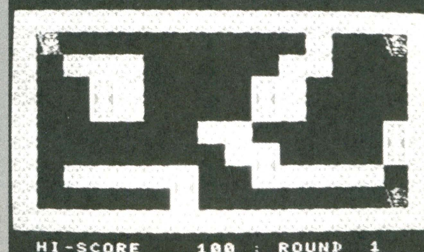


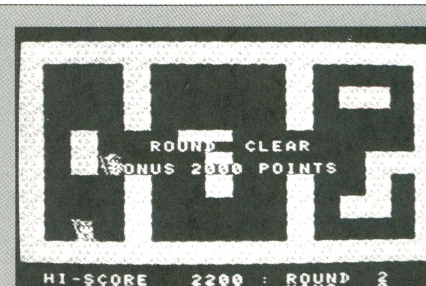
《第1図》フローチャート



▲《写真1》タイトルです。シンプルですね

▼《写真2》カードの現れた順に取っていきます





▲《写真3》面クリアでボーナス点がもらえます

★Windows95は本当に初心者に対して，やさしいものなのでしょうか？（石川県金沢市・**中西良明20才**）……**【つぐ美**：最近こういった質問が多いけど，どうなのDr.D？**Dr.D**：確かに3.1よりは，やさしい。95でパソコンに初めてさわる人達にとっては，まだ難しいかもね。】

さい。それと「すりぬけ」を完璧に身につけてください。そうすれば1～9面はクリアできると思います。10面はほとんど運に近いのですが、緑の兵士を下に引きこんでおけばなんとかクリアできます。(ぼくはコンティニュー3回でクリアしたのが最高)

《第1表》変数表

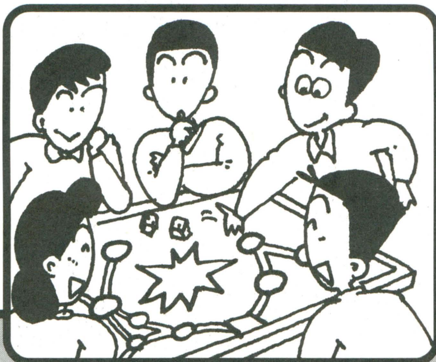
X,Y	……王様の座標
X(n),Y(n)	……KNIGHTの座標
VX(n),VY(n)	…STICKに対する移動量
G(n,m)	……仮想画面
Hs,SC	……ハイスコア，スコア
K2$	……カベのキャラクター
C1$,C2$	……カードのキャラ
CL$	……キャラを消すためのキャラ
R0$(n),C$(n)	…ラウンドデータ，カード座標データ
M	……王様の残り
CX(n),CY(n)	…カードの座標
B	……BASE(6)＋3
XI,YI	……兵士の移動に使う
CA	……次にめくるべきカードのNo.
TK	……どちらの兵士が動くか
M(n)	……兵士の向き
CX,CY	……KNIGHT4が使う
R	……ラウンド数－1

THE CARDのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 500:R=RND(-TIME):GOSUB 910
20 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  TITLE DRAW  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 A$="F888D80078A07800F8A05800F88870":B=BASE(6):VPOKE B,&H11
40 FOR I=0 TO 14:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):FOR J=0 TO 7
50 IF A AND 2^(7-J) THEN LOCATE I*2+1,J*2+3:PRINT K2$;:NEXT J,I ELSE NEXT J,I
60 CB=1:GOSUB 850:LOCATE 9,18:PRINT "HIT SPACE KEY"
70 IF STRIG(0)=0 THEN R=0:GOTO 70 ELSE SC=0:M=2
80 '●●●●●●●●●●●●●●  MAZE DRAW  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
90 CLS:B=BASE(6):VPOKE B,&H11:FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 15:G(X,Y)=1:NEXT X,Y
100 A$=RO$(R):FOR I=0 TO 13:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):FOR J=0 TO 7
110 IF A AND 2^(7-J) THEN LOCATE I*2+2,J*2+2:PRINT K2$; ELSE G(I+1,J+1)=0
120 NEXT J,I:FOR I=0 TO 15:LOCATE I*2,0:PRINT K2$:LOCATE I*2,18:PRINT K2$:NEXT
130 FOR I=0 TO 8:LOCATE 30,I*2:PRINT K2$;K2$;:NEXT:CB=1:GOSUB 850
140 '●●●  CARD DRAW  ●●●
150 B$=C$(R):FOR I=0 TO 4:A=VAL("&H"+MID$(B$,I*2+1,2)):CX(I)=(A AND &HF0)¥16
160 CY(I)=A AND &HF:B=BASE(6)+3:VPOKE B,&H11:LOCATE CX(I)*2,CY(I)*2:PRINT C2$;
170 PLAY "T170L16S14M25000O2C2":CB=2:GOSUB 850
180 FOR J=0 TO 500:NEXT:G(CX(I),CY(I))=I+2:G(CX(I),CY(I)+1)=I+2
190 LOCATE CX(I)*2,CY(I)*2:PRINT C1$:FOR J=0 TO 1000:NEXT:NEXT I
200 '●●●●●  BEFORE START  ●●●●●
210 X(0)=14:Y(0)=1:X(1)=14:Y(1)=8:X=1:Y=1:X1=0:Y1=0:CA=0:TK=0:M(0)=3:M(1)=3
220 CX=0:CY=0:PUT SPRITE 0,(X*16,Y*16-1),8,0:PUT SPRITE 1,(X*16,Y*16-1),11,1
230 PUT SPRITE 2,(224,15),3,2:PUT SPRITE 3,(224,127),13,2:GOSUB 810
240 C$="T128O2L8 S0M5000 R8DDR8DDR8DR8D"
250 D$="T128L8O3AO4DAGECDCFD":A$="V15"+D$:B$="V13R8"+D$:PLAY A$,B$,C$
260 IF PLAY (0) THEN 260
270 '●●●●●●●●●●●●●●●●  MAIN  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
280 S=STICK(0):VX=VX(S):VY=VY(S):IF G(X+VX,Y+VY)<>1 THEN X=X+VX:Y=Y+VY
290 PUT SPRITE 0,(X*16,Y*16-1),8,0:PUT SPRITE 1,(X*16,Y*16-1),11,1
300 IF G(X,Y)>1 THEN GOSUB 470
310 IF X=X1 AND Y=Y1 GOTO 710
320 TK=1-TK:X1=X(TK):Y1=Y(TK):M1=M(TK):ON TK+1 GOSUB 340,410
330 X(TK)=X1:Y(TK)=Y1:M(TK)=M1:GOTO 280
340 '●●●●●●●●●  KNIGHT 2  ●●●●●●●
350 VX=SGN(X-X1):VY=SGN(Y-Y1):IF VX AND VY THEN IF RND(1)<.5THEN VX=0 ELSEVY=0
360 IF G(X1+VX,Y1+VY)=0 THEN X1=X1+VX:Y1=Y1+VY:GOTO 400
370 FOR I=0 TO 3:IF VX=VX(I*2+1) AND VY=VY(I*2+1) THEN M1=I:NEXT ELSE NEXT
380 M1=M1+1 AND 3:IF G(X1+VX(M1*2+1),Y1+VY(M1*2+1))=1 THEN 380
390 X1=X1+VX(M1*2+1):Y1=Y1+VY(M1*2+1)
400 PUT SPRITE 2+TK,(X1*16,Y1*16-1),3,2:RETURN
410 '●●●●●●●●●  KNIGHT 4  ●●●●●●●●●●●
420 IF CX OR CY THEN PLAY "T180S14M3205D8":VX=CX:VY=CY:CX=0:CY=0:GOTO 460
430 VX=SGN(X-X1):VY=SGN(Y-Y1):IF VX AND VY THEN IF RND(1)<.1 THEN VX=0 ELSEVY=0
440 IF G(X1+VX,Y1+VY)<>1 THEN IF ABS(VX+VY)>1 THEN CX=VX:CY=VY:VX=0:VY=0:PLAY "T
180S0M50000O3C8":IF R>4 THEN 420 ELSE 460 ELSE 460
450 VX=VX+SGN(VX):VY=VY+SGN(VY):IF (X1+VX AND &HF0) OR (Y1+VY-1 AND &HF8) THEN V
X=0:VY=0 ELSE GOTO 440
460 X1=X1+VX:Y1=Y1+VY:PUT SPRITE 2+TK,(X1*16,Y1*16-1),13,2:RETURN
470 '●●●●●●●●●●●●●  GET CARD  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
480 A=G(X,Y)-2:IF A=CA THEN 520 ELSE PLAY "T220S14M15O2C2","T220V15O2C2"
490 FOR I=0 TO CA:G(CX(I),CY(I))=I+2:G(CX(I),CY(I)+1)=I+2:NEXT:VPOKE B,&H11
500 CB=2:CA=CA-1:IF CA>=0 THEN LOCATE CX(CA)*2,CY(CA)*2:PRINT C2$;:GOTO 500
510 GOSUB 850:FOR I=0 TO 4:LOCATE CX(I)*2,CY(I)*2:PRINT C1$;:NEXT:CA=0:RETURN
520 PLAY "T180S0M10000O5E4C1":SC=SC+1:GOSUB 810
530 G(CX(A),CY(A))=0:G(CX(A),CY(A)+1)=0:CA=CA+1:VPOKE B,&HF5
540 LOCATE CX(A)*2,CY(A)*2:PRINT C2$:CB=3:GOSUB 850
550 LOCATE CX(A)*2,CY(A)*2:PRINT CL$;Q$;CL$;
560 IF PLAY(0) THEN 560 ELSE IF CA<5 THEN RETURN
570 '●●●●●●●●●●●  ROUND CLEAR  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
580 LOCATE 9,9:PRINT " ROUND  CLEAR ";:R=R+1:B=R*1000
590 LOCATE 6,11:PRINT " BONUS";B;"POINTS ";:SC=SC+R*10
600 A$="T180L8O4GABEDCFGADEAB4":B$="R8V13"+A$:A$="V15"+A$
610 C$="T180S0M5000O3L8R8DDR8CCR8DDR8CCR8CCC":PLAY A$,B$,C$
620 IF PLAY (0) THEN 620 ELSE PUT SPRITE 0,(0,208):IF R<10 GOTO 80
630 '●●●●●●●●●●  ENDING  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
640 PUT SPRITE 2,(0,208):PUT SPRITE 0,(112,40),8,0:PUT SPRITE 1,(112,40),11,1
650 A$="T90L8O3F2CFAO4C2O3AO4CDE1R1":B$="R8V13"+A$:A$="V15"+A$:PLAYA$,B$:C=0
660 CLS:COLOR 1:LOCATE 7,2:PRINT "CONGRATULATIONS!!"
670 RESTORE 1150:FOR I=0 TO 5:READ A$:A=LEN(A$):FOR P=0 TO A¥2-1:FOR J=0 TO 1
680 LOCATE 16-A¥2+P*2+J,8+I*2:PRINT MID$(A$,P+J*(A¥2)+1,1):NEXT J,P,I
690 COLOR 4:FOR I=0 TO 1000:NEXT:COLOR 12:FOR I=0 TO 1000:NEXT:COLOR 3
700 FOR I=0 TO 30000:NEXT:GOTO 20
710 '●●●●●●●●●●●●●  BE KILL BY KNIGHT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
720 FOR I=0 TO 4:PLAY "T180O2V15L16DE","T180O1V15L16DD":NEXT
730 IF PLAY (0) THEN 730 ELSE FOR I=0 TO 1000:NEXT
740 FOR I=0 TO 4:LOCATE CX(I)*2,CY(I)*2:PRINT CL$+Q$+CL$;:NEXT
750 PUT SPRITE 0,(0,208):M=M-1:IF M=>0 THEN GOSUB 810:GOTO 140
760 '●●●●●●●●●●●●  GAME OVER  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
770 LOCATE 10,10:PRINT " GAME  OVER ";
780 A$="T180V15L8CV13CV15GV13GV15FV13FV15E4.V13EV15D4.V13DV15EV13EV15FV13FV15FV1
3FV15EV13EV15EV13EV15DV13DV15CV13CV15CV13C"
790 B$="T180S0M2000O2L4C2CCD2DDCCDDCCC":PLAY "O3"+A$,"O4"+A$,B$
800 IF PLAY (0) THEN 800 ELSE FOR I=0 TO 2000:NEXT:CLS:GOTO 20
810 '●●●●●●●●●●●●●  SCORE  etc・・・・  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
820 IF SC>HS THEN HS=SC
830 LOCATE 2,21:PRINT USING"HI-SCORE ####00 : ROUND ##";HS;R+1;
840 LOCATE 5,22:PRINT USING"SCORE ####00 : KING   #";SC;M;:RETURN
850 '●●●●●●●●●●●●●  フェート゛イン フェート゛アウト というのかな?  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
860 ON CB GOSUB 880,890,900:VPOKE B,C1:FOR Q=0 TO 500:NEXT:VPOKE B,C2
870 FOR Q=0 TO 500:NEXT:VPOKE B,C3:RETURN
880 C1=&H41:C2=&HEC:C3=&HF2:RETURN
890 C1=&H41:C2=&HE4:C3=&HF5:RETURN
900 C1=&HE4:C2=&H41:C3=&H11:RETURN
910 '●●●●●●●●●●●●●●●●●  TO HAVE TO DO AT FIRST  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
920 KEYOFF:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:COLOR 15,1,1:CLS:DEFINT A-Z:HS=0:DIM G(15,10)
930 FOR I=0 TO 2:READ A$:FOR J=0 TO 3:A=ASC(MID$(A$,J*18+2,1))-64:FOR P=0 TO 7
940 B=VAL("&H"+MID$(A$,J*18+3+P*2,2)):VPOKE A*8+P,B:VPOKE A*8+128+P,B
950 NEXT P,J,I:FOR I=0 TO 2:READ A$:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
960 VPOKE &H3800+I*32+J,A:NEXT J,I:B=BASE(6):VPOKE B+1,&HF5
970 K$=CHR$(29):Q$=K$+K$+CHR$(31):CL$="  "+Q$+"  ":K2$="月火"+Q$+"水木"
980 C1$="年円"+Q$+"時分"+Q$+"秒百"+Q$+"千万":C2$="┌┐"+Q$+"└┘"+Q$+"╳大"+Q$+"中小"
990 FOR I=0TO 9:READ RO$(I):NEXT:FOR I=0 TO 9:READ C$(I):NEXT
1000 VX(1)=0:VY(1)=-1:VX(3)=1:VY(3)=0:VX(5)=0:VY(5)=1:VX(7)=-1:VY(7)=0:RETURN
1010 '○●●●○●●●●●○●●●●●○●●●●●○●●●●●  DATA  ○●●●○●●●●●○●●●●●○●●●●●○●●●●●○●●●●●○●●●○●●●○●●●
1020 DATA 月87592A5244FFA9B2火E19A444A2AFF15AD水B1AAFF444A225987木8D15FF225A549AE1
1030 DATA 年FFFFC0F1C9DAC1C4円FFFF038F935B8323時CBD0DBD3CDC0C7C2分D30BDBCBB303E343
1040 DATA 秒C2C7C0CDD3DBD0CB百43E303B3CBDB0BD3千C4C1DAC9F1C0FFFF万23835B938F03FFFF
1050 DATA 05070502050000000F050404091B3B28F828D028000000003C2CCC4CECB637
1060 DATA D8502251202226171310OA0A0B040404000010200OD0D8F8F0C0101030000000
1070 DATA 0001434F272222213153O3B0B0809040500E0D0AC00D0D0F4EE03D4A602D40038
1080 DATA 00424272020008OC0072C2020200,001800E700101C0000E700424E08
1090 DATA 0020EE20203E0000F0001E905000,001404440414440404144004F400
1100 DATA 000C0C3C3C20008208083E080800,0820820820820820820820820820
1110 DATA 0045545644446C2A6C4444554400,006E42424A3600007E2018207E00
1120 DATA 7E7C7C7C7C0003E7E0EFEF0F0F00,486A0A0A0AEA0AEA0202DA929E00
1130 DATA 33969367E5,B685545627,A3C6568482,B7A7C7E7D7,66A3C633C3
1140 DATA 739535C2D7,A3A7548117,3575A4B2C4,97E7E12761,E713C57116
1150 DATA "あかと。り゛う ","ほとにり゛うんうあかと。","そたこはってなのとけし ","けしわれこはってすると ","なたろ。い゛う ","ては
まあひて・゛、たうま゛・"
```


★新聞にWin95は使いづらいという記事があった。少しパソコンに期待しすぎなのではないだろうか?!（埼玉県越谷市・**古泉英義19才**）……【**つく兼**：世の中、あれだけ騒いだら、確かに期待してしまうわ。**Dr.D**：パソコンですべて処理できると思ってしまったんじゃやな。】

MSX2/2+/turboR用



MSXで友達と楽しむすごろくゲーム

BATTLE SUGOROKU

(バトル スゴロク)

安田　隆憲

内　容

最大5人参加のすごろくゲームです。

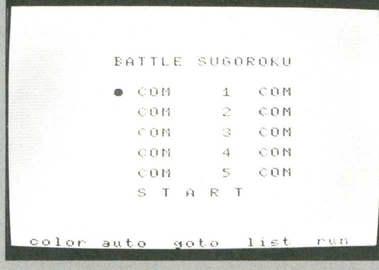
進めかた

プログラムをRUNしてからしばらくするとタイトル画面になります。タイトル画面では，カーソル・キーの上下でカーソルを動かします。左右では，そのプレイヤーが人間かコンピュータかを選択します(MANが人，COMがコンピュータ)。名前を変えるときはスペース・キーを押して名前入力モードにします。名前入力にはグラフィック・キャラクタ以外のすべての文字が使えます。名前は最大8文字です。決定はリターン・キー，BSキーで1文字後退です。また，なにも入力せずにリターン・キーを押すと，名前入力モードに入る前の名前になります。STARTのところにカーソルをもっていき，スペース・キーでゲーム開始です。

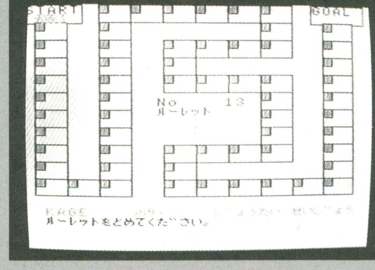
ゲームを始めるとすぐに面番号を入力します。面番号は1～32767までです。決定はリターン・キーです。また，0を入力すると，そのときのTIME関数の値を8で割ったものが選ばれます。もし，気に入った面があったらその番号を控えておくと，次のその番号を入力することで同じ面が楽しめます。

《第1表》変数表

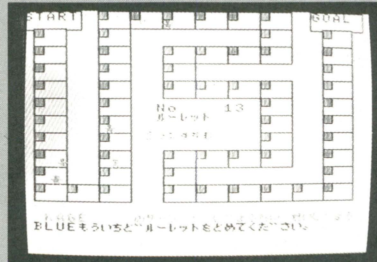
●プレイヤー関係
NA$(n) …名前
Z(n) ……位置(0.スタート，61.ゴール)
PL(n) ……操作(0.人間，1.コンピュータ)
J(n)………状態(0.通常，1.加速，2.休息)
●タイトル時
Y,Y1 ……カーソルのY座標
S…………カーソル入力用
M$,N$ …名前入力用
T…………面番号
P$(n) ……操作(nが0.MAN，1.COM)を表示
●メイン
B$(m,n) …ルーレットの文字
ME$(n) …メッセージ
TN ………現在操作中のプレイヤー番号
JT$(n) …状態表示用
Z…………スプライト表示，MOVE処理用
CR ………止まったマスのカラー
RM ………ルーレットの最大値
R…………ルーレットの値，移動量
RB ………ルーレット番号(0.移動用，1.青のイベント　2.赤黄紫のイベント)
ME,MF …移動対象者
RV ………移動量の正負
RA ………Rの保存
MS ………メッセージ番号
CL ………クリアーチェック
FL(n) ……フラグ
●その他
WT ………ウエイト
X(n),Y(n)　マスの座標
MP(n)……次のマスのある方向(1.上，2.右，3.下，4.左)
A$ ………スプライト定義用
A,I,J,K,L,M…汎用



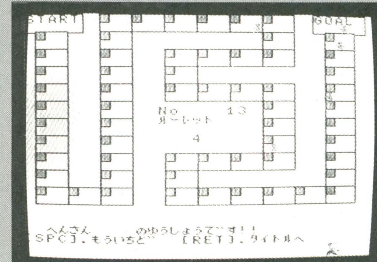
◀《写真1》タイトル画面。名前の入力と操作者の設定ができます



◀《写真2》スペース・キーでルーレットを止めます。出た数だけ進みます



◀《写真3》止まったマスのイベントもルーレットにより異なります



◀《写真4》1人でもゴールすると、その時点でゲーム・オーバーです

★1000行を超えてもいいから，BASICで超大作PRGがやりたい!!（千葉県我孫子市・まつぼっくり25才）……【Dr.D：何ごとも，チャレンジじゃ。誌面に掲載できる長さは限度というものがあるが，おもしろければ，載せるぞ。ドラクエを越えるんだ。】

《第2表》プログラムの流れ

10〜90	……初期設定	920〜970	…ルーレット処理
100〜280	…名前入力，面セレクト，ゲーム・スタート	980	…………ルーレット文字消去
290〜320	…スクリーン変更，スプライト定義	990	…………スプライト表示
330〜400	…マス作成，マス表示	1000	………メッセージ表示
410〜470	…移動ルーレット	1010	………ウエイト
480〜570	…移動処理	1020	………1000行のメッセージ消去
580〜610	…BLUEのイベント	1030	………イベント時のメッセージ表示
620〜660	…REDのイベント（一部YELLOWと共有）	1040	………効果音
670〜790	…YELLOWのイベント	1050〜1100	処理終了
800〜830	…PURPLEのイベント	1110〜1210	DATA群
840〜880	…次の人に移る	1120	………マスデータ
890〜1040	…サブ・ルーチン群	1130〜1150	ルーレット文字，状態表示文字
900〜910	…メッセージ消去	1160〜1200	メッセージ・データ
		1210	………カラーパレット・データ

ここまで終わるとタイトルが消え，マスが表示され，STARTの位置にプレイヤーが表示されます。緑・青・赤・黄・紫の順番で回ります。自分の順番になったら中央のルーレットをスペース・キーで止めてください。そして，止まったマスによっていくつかのイベントが起こり，次の人に順番が回っていきます。そして，自分まで回ってきたらまたルーレットを止め…というふうにゲームは進んでいきます。

GOALには，ピタリ止まらないといけません。オーバーするとその分戻ることになります。そして一番最初にゴールした人が勝者で，他の人は敗者ということになります。

ゲーム終了後スペース・キーを押すと同じ面を同じメンバーでもう一度することになり，リターン・キーを押すとタイトルに戻ります。

イベントについて

緑のマスはなにも起こりません。青のマスは自分が得をするイベントが起こります。赤のマスは自分が損をするイベントが起こります。黄のマスは自分以外の誰かが損をするイベントが起きます。紫のマスは自分以外の全員が損をするイベントが起きます。

また，青と赤のマスのイベントにより移動した先がまたイベントマスのときはさらにイベントが起きます。

CHECKER FLAG

Dr.D：すごろくゲームじゃ。5人まで一度に遊べるが，それより少ないときはコンピュータが代わりにやってくれる。
編：コンピュータならではですね。
Dr.D：マップも道すじの形こそ変わらないけど，イベントの起こる場所が変わるようになっててよい

最後に

「今月はもう一歩のところでしたで賞」に出たことがプログラムを見直すいいきっかけになりました。ですが，もしできることならどうして駄目なのかどこを直したらよいのかそのポイントをちょっとでいいから付けてほしいと思います。

さらに投稿ありがとうの欄には，投稿者全員の名前を載せてほしい。さて，話は変わって最近は98のBASICをいじれるようになりました。はっきりいって驚きです。巨大な配列変数も作れる大量のメモリ，細かいドット。いずれ98でも投稿したいと思っています。では，また。

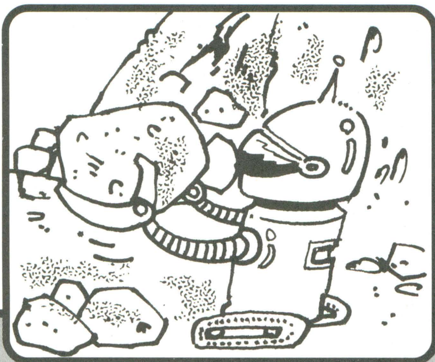
BATTLE SUGOROKUのプログラム・リスト

```
10 ' === しょきせってい & TITLE ===
20 SCREEN 1:CLEAR 500:COLOR 1,15,1:DEFINT A-Z:DEFUSR=&H156:WT=2
30 DIM NA$(4),X(61),Y(61),Z(4),J(4),PL(4),MP(60),JT$(2),B$(2,5),P$(1),ME$(8)
40 P$(0)="MAN":P$(1)="COM":FOR I=0 TO 12:READ K,L:FOR M=1 TO L:MP(J)=K:J=J+1
50 X(J)=X(J-1)+23*((K=4)-(K=2)):Y(J)=Y(J-1)+15*((K=1)-(K=3)):NEXT:NEXT
60 FOR I=0 TO 4:NA$(I)="COM   "+STR$(I+1):PL(I)=1:NEXT
70 FOR I=0 TO 2:READ JT$(I)
80 FOR J=0 TO 5:READ B$(I,J):NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 8:READ ME$(I):NEXT:GOSUB 1040
90 LOCATE 7,5:PRINT ME$(1):LOCATE 9,18:PRINT"S T A R T":Y=0
100 FOR I=0 TO 4:LOCATE 9,I*2+8:PRINT NA$(I);"  ";P$(PL(I)):NEXT
110 LOCATE 7,Y*2+8:PRINT "●":Y1=Y:FOR I=0 TO 75:NEXT
120 S=STICK(0):IF STRIG(0)=-1 THEN 160
130 IF (S=3 OR S=7) AND Y<5 THEN PL(Y)=1-PL(Y):GOTO 100
140 Y=Y+(S=1 AND Y>0)-(S=5 AND Y<5):IF Y=Y1 THEN 120
150 LOCATE 7,Y1*2+8:PRINT " ":GOTO 110
160 IF Y=5 THEN 260
170 LOCATE 9,Y*2+8:PRINT SPC(8):FOR I=-1 TO 0:I=STRIG(0):NEXT:I=0:N$=""
180 A=USR(0):LOCATE 9+I,Y*2+8:M$=INPUT$(1)
190 IF M$=CHR$(13) THEN 240
200 IF M$=CHR$(8) AND I>0 THEN 250
210 IF M$<" " OR M$=CHR$(&H7F) THEN 180
220 IF I=8 THEN N$=LEFT$(N$,7)+M$ ELSE N$=N$+M$:I=I+1
230 LOCATE 9,Y*2+8:PRINT N$:GOTO 180
240 IF I=0 THEN 100 ELSE NA$(Y)=LEFT$(N$+"        ",8):GOTO 100
250 I=I-1:N$=LEFT$(N$,I):LOCATE 9+I,Y*2+8:PRINT " ":GOTO 180
260 FOR I=-1 TO 0:I=STRIG(0):NEXT:A=USR(0)
270 LOCATE 2,20:INPUT "めん ばんごう (0-32767)";T
280 IF T=0 THEN T=TIME/8
290 ' === SET UP ===
300 SCREEN 5,0:OPEN"GRP:" AS#1:RESTORE 1210
310 FOR I=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$("3C3C18FF3C3C2442",I*2+1,2))):NEXT
320 SPRITE$(0)=A$:FOR I=3 TO 6:READ J,K,L:COLOR=(I,J,K,L):NEXT:COLOR=(15,6,6,6)
330 SETPAGE ,1:CLS:FOR I=0 TO 4:LINE (I*24,0)-STEP(23,15),1,B
340 LINE (I*24,0)-STEP(7,7),1,B:PAINT (I*24+1,1),I+2,1:NEXT
350 A=RND(-T):SETPAGE ,0:LINE (0,0)-(42,16),1,B:LINE (206,0)-(247,16),1,B
```


★定期講読してもいいけど，本屋の棚にベーマガが残るのは，本屋がかわいそう！（愛知県名古屋市・**ズオウ・リアキ23才**）……【**影**：でも，定期講読をしておかないとCD-ROM Specialのように売り切れて，買うのに苦労をするかもしれないですよ。

```
360 PRESET (2,1):PRINT#1,"START":PRESET (208,1):PRINT#1,"GOAL"
370 FOR I=0 TO 59:J=RND(1)*100-(I<4)*100:R=4+(J>3)+(J>21)+(J>34)+(J>47)
380 COPY (R*24,0)-STEP(23,15),1 TO (X(I+1)+8,Y(I+1)):NEXT
390 Z=0:FOR I=0 TO 4:GOSUB 990:NEXT:PRESET (96,88):PRINT#1,"ルーレット":TN=0
400 PRESET (96,80):PRINT #1,USING"No #####";T:A=RND(-TIME)
410 ' === MAIN ===
420 COLOR TN+2:PRESET (16,176):PRINT #1,NA$(TN);"のターン    じ゛ょうたい ";JT$(J(TN))
430 COLOR 1:IF J(TN)<>2 THEN 450
440 PRESET (8,184):PRINT #1,NA$(TN);"「Zzz・・・・・・」":GOSUB 1010:GOTO 840
450 CR=0:RM=6:R=0:RB=0:RV=1:ME=TN:MF=TN:IF PL(TN)=1 THEN GOTO 470
460 PLAY "O6C24D24E24":PSET (16,184):PRINT#1,"ルーレットをとめてくた゛さい。"
470 GOSUB 920:R=R+1-(J(TN)=1)*3
480 ' === MOVE ===
490 RA=R:FOR I=ME TO MF:Z=Z(I)
500 IF CR=6 AND TN=I THEN 550
510 Z=Z+RV:R=R-1:IF Z=-1 THEN Z=0:GOTO 540
520 GOSUB 990:J=24+RV*12:PLAY "V15L64N=J;":FOR J=-1 TO 0:J=PLAY(0):NEXT
530 IF Z=61 THEN IF R=0 THEN CL=1:GOTO 550 ELSE RV=-1
540 IF R<>0 THEN 510 ELSE Z(I)=Z:R=RA
550 NEXT:IF CL=1 THEN 1050
560 IF CR=5 OR CR=6 THEN 840
570 CR=POINT(X(Z)+9,Y(Z)+1):ON CR-1-(Z=0)*2 GOTO 840,580,620,670,800:GOTO 840
580 ' === BLUE ===
590 CR$="BLUE":GOSUB 1030:RM=4:R=0:RB=1:GOSUB 920
600 IF R=3 THEN J(TN)=1:FL(TN)=0:MS=3:GOSUB 1000:GOSUB 980:GOTO 840
610 R=R*2+1:MS=2:GOSUB 1000:RV=1:GOTO 480
620 ' === RED ===
630 CR$="RED ":GOSUB 1030:RM=4:R=0:RB=2:GOSUB 920
640 RV=-1:IF R=3 THEN 660
650 R=R*2+1:MS=4-(CR=5)*2:GOSUB 1000:GOTO 480
660 J(MF)=2:FL(MF)=-(CR=5):MS=5-(CR=5)*2:GOSUB 1000:GOSUB 980:GOTO 840
670 ' === YELLOW ===
680 RM=5:R=0:CR$="YELLOW ":GOSUB 1030:IF PL(TN)=1 THEN 770
690 GOSUB 970:IF R=TN THEN 690
700 PRESET (88,96):PRINT#1,NA$(R):IF STRIG(0)=0 THEN 690
710 FOR I=-1 TO 0:I=STRIG(0):NEXT
720 ME=R:MF=R:RM=5:R=0:RB=2:GOSUB 920
730 RV=-1:ON R+1 GOTO 650,650,650,660,740
740 SWAP Z(MF),Z(TN):PRESET (8,184):PRINT#1,NA$(TN);"と";NA$(MF);"か゛いれかわった!":GOSU
B 1040
750 GOSUB 1010:Z=Z(TN):I=TN:GOSUB 990
760 Z=Z(MF):I=MF:GOSUB 990:MS=8+(Z(MF)>Z(TN))*4:GOSUB 1000:GOTO 840
770 FOR I=0 TO 8+RND(1)*8
780 GOSUB 970:IF R=TN THEN 780
790 PRESET (88,96):PRINT#1,NA$(R):NEXT:GOTO 720
800 ' === PURPLE ===
810 CR$="PURPLE ":GOSUB 1030:PRESET (88,96):PRINT#1,"し゛ふ゛んいか゛い":ME=0:MF=4
820 RM=3:R=0:RB=2:GOSUB 920
830 GOSUB 1040:MS=8:GOSUB 1000:RV=-1:R=R*2+1:GOTO 480
840 ' === NEXT ===
850 IF J(TN)=0 THEN 870
860 IF FL(TN)=0 THEN FL(TN)=1 ELSE FL(TN)=0:J(TN)=0
870 TN=TN+1:IF TN=5 THEN TN=0:F=0
880 GOSUB 890:GOSUB 980:GOTO 420
890 ' === SUB ===
900 LINE (0,176)-(255,183),15,BF
910 LINE (0,184)-(255,191),15,BF:RETURN
920 IF PL(TN)=1 THEN 950
930 GOSUB 970:PRESET (88-(CR=0)*32,104):PRINT#1,B$(RB,R)
940 IF STRIG(0)=-1 THEN RETURN ELSE 920
950 FOR J=1 TO RM*2+RND(1)*RM:GOSUB 970
960 PRESET (88-(CR=0)*32,104):PRINT#1,B$(RB,R):NEXT:RETURN
970 R=R+1+((RM-1)=R)*RM:RETURN
980 LINE (88,96)-(167,111),15,BF:RETURN
990 PUT SPRITE I,(8+X(Z)+I*4,Y(Z)+7),I+2,0:RETURN
1000 IF PL(TN)=1 THEN PRESET (8,192):PRINT #1,NA$(TN);"「";ME$(MS);"」"
1010 FOR I=0 TO 600*WT:NEXT
1020 LINE (0,192)-(255,199),15,BF:RETURN
1030 PRESET (8,184):PRINT#1,CR$;ME$(0):RETURN
1040 SOUND 7,7:SOUND 6,31:PLAY"O2S0M10000C2":FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT:SOUND
7,56:RETURN
1050 ' === END ===
1060 FOR I=0 TO 30:COLOR=(1,RND(1)*8,RND(1)*8,RND(1)*8):NEXT:GOSUB 890:COLOR=(1,
0,0,0)
1070 PRESET (16,184):PRINT#1,NA$(TN);"のゆうしょうて゛す!!"
1080 PRESET (0,192):PRINT#1,"(SPC).もういちと゛  (RET).タイトルへ"
1090 ERASE J,Z:DIM J(4),Z(4):CL=0:IF STRIG(0)=-1 THEN 350
1100 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLOSE:SCREEN 1:GOSUB 1040:GOTO 90 ELSE 1090
1110 ' === DATA ===
1120 DATA 3,10,2,2,1,10,2,5,3,2,4,3,3,2,2,3,3,4,4,3,3,2,2,5,1,10
1130 DATA "せいし゛ょう","1","2","3","4","5","6"
1140 DATA "かそく    ","1マスすすむ ","3マスすすむ ","5マスすすむ ","ルーレット+3","",""
1150 DATA "きゅうそく ","1マスもと゛る","3マスもと゛る","5マスもと゛る","1かいやすみ ","いれかえ    ",""
1160 DATA "もういちと゛ルーレットをとめてくた゛さい。","BATTLE SUGOROKU"
1170 DATA "し゛ゃ、おさきにーー","つき゛て゛、しょうふ゛をかける!"
1180 DATA "わたしか゛なにをしたというのた゛","ゆっくりやすませていたた゛きます"
1190 DATA "さか゛りたまえ!","しは゛らくねむってな!"
1200 DATA "ゆうしょうするのはこのわたした゛!"
1210 DATA 3,3,7,7,2,2,5,5,0,6,1,7
```

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用



美しい画面のパズルゲーム

Super Lv825

（スーパー　レベル）

松川　宣弘

STORY

宇宙暦○297年4月2日○○24時，資源惑星N88において大規模な土砂崩れ発生。地下炭坑で作業員が多数生き埋めとなった。

同○82○時，救助隊到着。救出作戦には最新型のレスキュー・アーマー「スーパーLv825」が投入された(要するに作業員を救出するのが君の任務である)。

内容

救出作業用のロボットを[8][2][4][6]で上下左右に操作，〈坑内にいる作業員をすべて救出し〉，〈基地に戻る〉と1面クリアとなります。坑内は崩れた土砂で埋まっていますが，ロボットはこの上を歩いたり，掘り進んだりすることができます(岩は掘れない)。ただし一度掘った土砂は再生されません。上に移動するときはハシゴを使いましょう。

ところで，画面上に見えるのは自分の周囲5×5の範囲だけです（移動に合わせ，スクロールする)。あとはレーダー・スクリーンを頼りに作業員を探しだしてください。このレーダーは最初，基地と自分とアイテムの位置しか表示しません。基地は黄色，自分は白，アイテムは赤で表示されます。アイテムは強化レーダーで，これを取ると作業員も（緑で）表示されるようになります。しかしながら〈レーダー・スクリーンの情報は，あくまでレーダー・アイテムを取った時点のもの〉です。つぎにレーダー・アイテムを取るまで，スクリーンに変化はまったくありません（救助してしまった作業員も表示されていることがあるなど)。だから作業員の残りの数は，表示されている数字で確かめましょう（0になっていたら基地に行けばよいのです)。動いたあとは自分の位置もだいたいの見当をつけるしかありません。

全3面。ギブアップは[G]で，その面を続けるかどうか聞いてくるので[Y][N]で答えます。

プログラムについて

ALL BASICなので，そのまま打ち込みます。動きが鈍いので，できるだけ速いモードで実行してください。グラフィックに凝ったために，データ文が多くなってしまいました。ちなみに背景に見えるのは山のつもりですが，ピラミッドに見えるならそれもいいでしょう。点々は星です。作業員のキャラクタはよく見ると「HELP.!」といって助けを求めています。1人が手を振っていて，もう1人が疲れて倒れている，というふうに見てください。

その他

1，2面は難易度をおさえてみました

《第1表》変数表

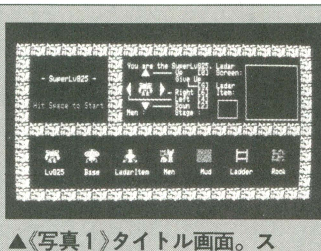
C(,)	……キャラクタ・データ
M(,)	……マップ・データ
AX, AY	……自機の座標
ST	……ステージ数
EP	……残り作業員の数
IT	……アイテムの有無

CHECKER FLAG

つぐ美：あら，これすごく画面構成が凝っているゲームね～。市販ゲーム並みじゃない？

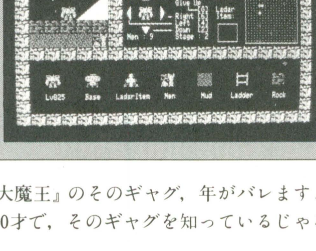
編：画面だけじゃないですよ。バック・ストーリーなどもちゃんと練られていてすばらしいです。

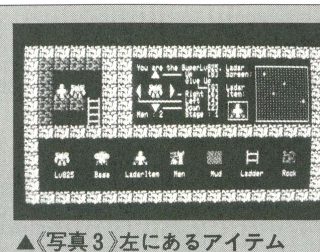
つぐ美：きっと彼の頭の中にはこのゲームの舞台が鮮明にイメージされてるのね。



▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート

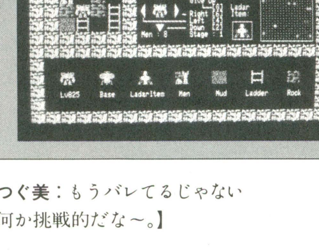
▼《写真2》右下に人間発見！ さてどうやってあそこまで行こうか？





▲《写真3》左にあるアイテムを取ると，その時点での人間の位置が右側に表示されます

▼《写真4》人間を全部助ければ面クリアです。あと8人もいるのか…。



★つぐ美さん，『ハクション大魔王』のそのギャグ，年がバレますよ。(兵庫県川辺郡・田中健治20才)……【つぐ美：もうバレてるじゃないの。20才よ。健治君だって20才で，そのギャグを知っているじゃない。健治君こそごまかしてない？影：何か挑戦的だな～。】

が、3面はレーダー・アイテムが一つしかないのでイライラするかもしれません。が、うまくアイテムを活用するとよいでしょう。ちなみに、これは、かれこれ6年以上前に一度不採用になった作品ですが、画面がきれいだったので、なんとか遊べるものにしようと作り直しました。「画面が狭い」と思われる人もいるでしょうが、これがこのゲームの醍醐味と思ってください。コンピュータ・ゲームのおもしろさは、画面の背後に広大な世界が広がっていることだと思います。ぼくはゲームのメイン画面が小さかったりするとなぜか興奮します。昔はハードの制約もあって、そんなゲームが多かったのですが、最近はまったくありませんね。それでは、ごきげんよう、さようなら。

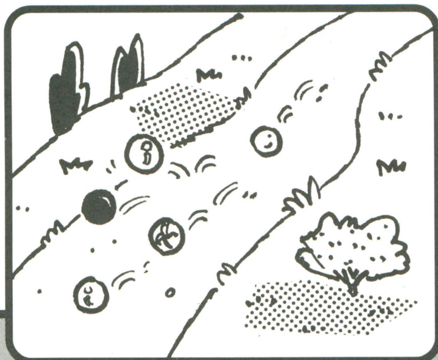
★　★

Super Lv825のプログラム・リスト

```
10 REM ▬▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮||| -SuperLv825-  by N.Matsukawa 1996 |||▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬▬
20 REM ▬▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮||| for PC-8801mkIISR N88-BASIC V2ﾓｰﾄﾞ|||▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬▬
30 NEW CMD:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:CLS 3:CMD PAL:CMD BGM 1
40 CMD PLAY "t250v15","t250v15":READ S0$,S1$,S2$,S3$:DIM C(97,13),M(29,39)
50 C(0,0)=32:C(1,0)=16:FOR I=0 TO 5:ON I GOSUB 610,620,630,650,660
60 GET@(0,0)-(31,15),C(0,I):CLS 2:NEXT
70 FOR I=6 TO 13:FOR J=0 TO 97:READ A$:C(J,I)=VAL("&h"+A$):NEXT:NEXT
80 FOR Y=0 TO 24:FOR X=0 TO 21:M(X,Y)=12:NEXT:NEXT:CLS 3:COLOR 5
90 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 19:PUT@(J*32,I*16),C(0,12),PSET:NEXT:NEXT
100 LINE( 32, 16)-(191, 95),0,BF:LINE(224,16)-(607,95),0,BF
110 LINE( 32,112)-(607,176),0,BF:LINE(486,26)-(600,92),7,B
120 LINE(428, 69)-(468, 90),7,B :FOR I=5 TO 11
130 PUT((I-5)*80+64,128),C(0,I-(I=5)*8),PSET:NEXT:LOCATE 8,19:READ A$:PRINT A$
140 PUT@(256,48),C(0,13),PSET:FOR I=3 TO 10:READ A$:LOCATE 29,I:PRINT A$;:NEXT
150 REM ▬▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮|||         Titel         |||▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬▬
160 GOSUB 440:COLOR 5:LOCATE 5, 5:PRINT "  - SuperLv825 -  ";
170 ST=1      :COLOR 2:LOCATE 5, 9:PRINT "Hit Space to Start";
180 IF INP(9)<>191 THEN 180
190 REM ▬▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮||| Read Map Data |||▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬▬
200 GOSUB 440:COLOR 5:LOCATE 10,6:PRINT "Stage:";ST;:CMD PLAY S1$:EP=0:IT=0
210 RESTORE 1380:FOR I=2 TO ST:FOR J=0 TO 20:READ A$:NEXT:NEXT
220 FOR Y=2 TO 22:READ A$:FOR X=2 TO 19:M(X,Y)=VAL("&h"+MID$(A$,X-1,1))
230 IF M(X,Y)=8 THEN EP=EP+1 ELSE IF M(X,Y)=13 THEN AX=X:AY=Y:M(X,Y)=0
240 NEXT:NEXT:GOSUB 460:GOSUB 480:GOSUB 440
250 REM ▬▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮|||          Main          |||▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬▬
260 LINE(32,16)-(191,95),0,BF:FOR Y=1 TO 5:FOR X=1 TO 5
270 I=M(AX+X-3,AY+Y-3):IF I THEN PUT@(X*32,Y*16),C(0,I),PSET
280 NEXT:NEXT:PUT@(96,48),C(0,13),PSET:VX=0:VY=0
290 IF M(AX,AY)=6 AND EP=0 THEN 550 ELSE  IF M(AX,AY)=9 THEN M(AX,AY)=0
300 IF M(AX,AY)=7 THEN M(AX,AY)=0:IT=1   :CMD PLAY S2$,S3$:GOSUB 480
310 IF M(AX,AY)=8 THEN M(AX,AY)=0:EP=EP-1:CMD PLAY S1$,S3$:GOSUB 460
320 IF M(AX,AY+1)<9 AND M(AX,AY)<>10 THEN VY=1:GOTO 370
330 IF INP(2)=127 THEN 400
340 VY=(INP(1)=254)-(INP(0)=251):IF VY=0 THEN VX=(INP(0)=239)-(INP(0)=191)
350 IF VX+VY=0 OR M(AX+VX,AY+VY)>10 THEN 330
360 IF VY=-1 AND M(AX,AY)<>10 AND M(AX,AY-1)<>10 THEN 330
370 AX=AX+VX:AY=AY+VY:IF M(AX,AY)=9 THEN CMD PLAY S3$
380 BEEP 1:BEEP 0:GOTO 260
390 REM ▬▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮|||       Give up       |||▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬▬
400 FOR I=1 TO 30:CIRCLE(112,56),I,2:NEXT:GOSUB 440:CMD PLAY S0$:COLOR 2
410 LOCATE 8,5:PRINT "- Give up! -";:LOCATE 6,9:PRINT "Continue? (Y/N)"
420 IF INP(3)=191 THEN 160 ELSE IF INP(5)=253 THEN 200 ELSE 420
430 REM ▬▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮|||         Sub          |||▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬▬
440 FOR I=2 TO 11:LOCATE 4,I:PRINT SPC(20);:NEXT I
450 LINE(32,16)-(191,95),0,BF:RETURN
460 COLOR 6:LOCATE 34,10:PRINT EP;:COLOR 5:LOCATE 49,10:PRINT ST;:RETURN
470 REM ------------------------ Ladar System ------------------------------
480 PUT@(432,72),C(0,(IT=1)*-7),PSET:LINE(487,27)-(599,91),0,BF:FOR Y=0 TO 20
490 FOR X=0 TO 17:I=M(X+2,Y+2):J=-(I=6)*6-(I=7)*2-(I=8 AND IT=1)*4
500 IF J=0 THEN  PSET(X*6+492,Y*3+29),7:GOTO 520
510 CMD PLAY S3$:LINE(X*6+490,Y*3+28)-(X*6+494,Y*3+30),J,BF
520 BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NEXT
530 LINE((AX-2)*6+490,(AY-2)*3+28)-((AX-2)*6+494,(AY-2)*3+30),7,BF:RETURN
540 REM ▬▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮||| Stage Clear |||▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬▬
550 GOSUB 440:COLOR 6:LOCATE 7,6:PRINT "Stage";ST;"CLEAR !";:CMD PLAY S2$
560 FOR I=0 TO 6000:NEXT:ST=ST+1:IF ST<4 THEN 200 ELSE COLOR 6:LOCATE 6,4
570 PRINT "All Stage Clear!";:LOCATE 6,6:PRINT "Congratulations!";
580 COLOR 2:LOCATE 8,9:PRINT "- THE END -";:FOR I=0 TO 9999:NEXT:GOTO 160
590 REM ▬▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮|||         Data         |||▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬▬
600 DATA @0o2L1c&c,@13o5164fef,@06o3106f+gf+edc,@29o4132c
610 CIRCLE(16,7),1,7:RETURN
620 CIRCLE(22,5),1,6:CIRCLE(6,12),1,2:RETURN
630 LINE( 0,15)-(31, 0),5:LINE (0 ,15)-(31,15),5
640 LINE(31, 0)-(31,15),5:PAINT(25,10),5,5:RETURN
650 LINE( 0, 0)-(31,15),5,BF:RETURN
660 LINE( 0,15)-( 0, 0),5:LINE ( 0,15)-(31,15),5
670 LINE( 0, 0)-(31,15),5:PAINT(10,10),5,5:RETURN
680 DATA 0020,0010,1700,00DA,1700,00DA,1700,00DA,0100,0000,0100,0000,0100,0000
690 DATA BB07,E0F6,BB07,E0F6,BB07,E0F6,FF36,D4DF,CE34,9453,CE34,9453,DF7F,EE7E
700 DATA 8C59,8A30,8C59,8A30,7773,B6FD,0451,9231,0451,9231,FE6F,DEDF,8C49,9A11
710 DATA 8C49,9A11,FF3E,6CED,CE3C,2C61,CE3C,2C61,AB06,A056,AB06,A056,AB06,A056
720 DATA 1D00,0068,1D00,0068,1D00,0068,3700,00F4,3700,00F4,3700,00F4,2A00,002C
730 DATA EB03,C0AF,AB02,802E,3E00,0054,3F03,C0D4,3F02,8054,1400,0028,1506,60A8
740 DATA 1504,4028,0000,0000,0106,6080,0104,4000,0000,0000,030F,F0C0,020A,A080
750 '
760 DATA 0020,0010,0700,00E0,8700,00E1,0700,00E0,0F00,00F0,4F00,00F2,0F00,00F0
770 DATA 0600,00A0,0600,00A0,0600,00A0,1F00,00E8,1F00,00E8,1F00,00E8,0300,0040
780 DATA 0300,0040,0300,0040,0F00,00B0,0F00,00B0,0F00,00B0,DF00,00FB,DF00,00FB
790 DATA DF00,00FB,F101,80EE,FD09,90EE,F109,90EE,BF01,80F5,BF05,A0F5,BF05,A0F5
800 DATA FF01,80DE,FF09,90DE,FF09,90DE,EE00,00B5,EE00,00B5,EE02,00B5,0700,00D0
810 DATA 0700,00D0,0704,40D0,0700,0060,0700,0060,C708,2063,0730,0CD0,0730,0CD0
820 DATA 0733,CCD0,0528,14B0,0528,14B0,0528,14B0,0F74,3AE8,0F74,3AE8,0F74,3AE8
830 '
840 DATA 0020,0010,0000,0CC0,0000,0CC0,0000,0CC0,0000,34D0,FC66,34D0,A844,34D0
850 DATA 0000,98E7,F07E,18E0,A054,18E0,0000,D4DF,FC66,14D0,A844,14D7,0000,F06F
860 DATA 0000,3060,0000,3066,0000,E03F,FB60,60B8,AA40,60B8,0000,401F,FB60,409F
870 DATA AA40,409F,0000,A01B,C07E,A01B,8054,A01B,0000,C01E,0300,C09E,0200,C09E
880 DATA 8007,0000,0000,C01F,0006,800A,D00F,A01F,1000,A01F,100C,A01F,E81F,C01C
890 DATA E818,C01C,E818,C01C,B61B,E01D,B61B,E01D,B61B,E01D,B631,C01A,B631,C01A
900 DATA B631,C01A,3333,E01C,3333,E01C,3333,E01C,B873,D03A,B873,D03A,B873,D03A
910 '
920 DATA 0020,0010,0000,0000,4810,8A48,4A92,8A48,2008,8000,8220,0524,A228,A524
930 DATA 0000,0000,908A,24A1,948A,24A9,0010,0001,2801,1050,2815,5151,5000,0800
940 DATA 0492,2225,5592,2A25,0000,0040,5104,4200,5145,5244,0000,4002,8114,0400
950 DATA 8914,4412,00A0,0000,1401,2AAA,14A9,2AAA,8004,1000,0840,0022,8844,92A2
960 DATA 0200,8004,204A,2A50,A24A,AA54,0000,0400,440A,50A8,542A,54AA,0001,0210
970 DATA 2250,4081,2251,4A91,0040,2000,4A09,0512,4A49,2A52,0900,0002,00A4,9228
980 DATA 49A4,922A,0000,0000,152A,2144,152A,2545,0002,0288,8840,4802,A852,4AAA
990 '
1000 DATA 0020,0010,000E,5000,000E,4000,000E,5000,000C,6000,000C,4000,000C,6000
1010 DATA 000E,5000,000E,4000,000E,5000,BF0D,A0EF,BF0D,80EF,BF0D,A0EF,F60D,70B5
1020 DATA C00D,4000,F60D,70B5,000E,5000,000E,4000,000E,5000,0006,6000,0006,4000
1030 DATA 0006,6000,000C,7000,000C,4000,000C,7000,000E,5000,000E,4000,000E,5000
1040 DATA 000C,6000,000C,4000,000C,6000,000E,5000,000E,4000,000E,5000,F70D,A0FF
1050 DATA F70D,00F2,F70D,A0FF,DA0C,50B5,D80C,40B5,DA0C,50B5,0006,6000,0006,4000
1060 DATA 0006,6000,000C,5000,000C,4000,000C,5000,000E,6000,000E,4000,000E,6000
1070 '
1080 DATA 0020,0010,0000,0000,003B,403B,0028,0020,0000,0000,A3FF,D0FF,0154,0050
1090 DATA 0000,0000,43F5,B0F7,02A0,0080,0000,0000,003A,E803,0010,0002,0000,0000
1100 DATA FF1F,DC71,A808,0000,0000,0000,DF7F,EAA9,0054,0001,0000,0000,3D3A,D4D0
1110 DATA 0020,0000,0000,0000,0700,0040,0000,0000,0000,0000,87EE,E8FF,05A8,0014
1120 DATA 0000,0000,4FFD,D4F7,0A40,0000,0000,0000,8776,A8FE,0520,0000,0000,0000
1130 DATA 1F6C,0040,1040,0000,0000,0000,FDFF,F8B0,A8A0,4000,0000,0000,FFF7,EAE9
1140 DATA 4040,A000,0000,0000,1B6C,D4D0,0000,0000,0000,0000,0100,00A0,0000,0000
1150 '
1160 DATA 0020,0010,0030,0000,0000,0000,0030,0000,1E38,F81F,0000,0000,1E38,F81F
1170 DATA 3F3F,E03F,0000,0000,383F,0030,9E7F,001C,0000,0000,9061,0010,8063,FEC0
1180 DATA 0000,0000,8040,FE00,FF01,FEF1,0000,0000,7E00,FC01,FF63,FCF9,0000,0000
1190 DATA 0040,8001,FF3F,FCFB,0000,0000,8E3F,FC03,0300,FCFB,0000,0000,0300,0083
1200 DATA 8031,FCF3,0000,0000,8031,FCC3,C07B,F873,0000,0000,C07B,0063,DE7B,F877
1210 DATA 0000,0000,0E63,F867,DF7B,F07F,0000,0000,1842,00E6,DF7B,3EF7,0000,0000
1220 DATA 1042,3806,8F31,7CF6,0000,0000,0021,6034,0300,00E0,0000,0000,0000,00E0
1230 '
1240 DATA 0020,0010,0000,0040,0000,0040,0000,0040,A01F,B847,A01F,B847,A01F,B847
1250 DATA 3710,08EC,3010,080C,3610,088C,6F1F,D8D7,601F,D807,6F1F,D847,AF0A,50F5
1260 DATA A00A,5005,AC0A,5085,DF05,A0DB,D805,A01B,DA05,A01B,5F1B,58AB,5F1B,58AB
1270 DATA 5F1B,58AB,9E3D,B459,9F3D,B4D9,9E3D,B459,0834,3810,0834,3810,0834,3810
1280 DATA 037A,76C0,037A,7680,037A,76C0,1974,7A98,1974,7A98,1974,7A98,3038,1C18
1290 DATA 303E,7C18,3038,1C18,7418,183A,741E,783A,7418,183A,6800,003C,6800,003C
1300 DATA 6800,003C,CC00,0032,CC00,0032,CC00,0032,B400,002D,B400,002D,B400,002D
1310 '    0----1----2----3----4----5----6----7----8----9----A----B----C----D-
1320 DATA "Lv825     Base     LadarItem    Men        Mud       Ladder       Rock"
1330 DATA "You are the SuperLv825. Ladar ","    ▲ ────── Up     [8]  Screen:"
1340 DATA "            Give Up          ","◢        ◣       └──[G]  Ladar   "
1350 DATA "◥      ◤ - Right [6]  Item: ","└──────────── Left   [4]          "
1360 DATA "    ▼ ────── Down  [2]       ","Men :          Stage :            "
1370 '    0----1----2----3----4----5----6----7----8----9----A----B----C----D-
1380 REM ▬▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮|||      Map data      |||▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬▬
1390 DATA 1 235351 21 1 2135,0  134452 1 11 344,016 D    1 2 1   2
1400 DATA BBBBBBABBBBBBBB9BB,999999A999B9999999,899999A999B9999999
1410 DATA BBABB9A998B899BBBB,BBABBBBB BBB9BB   ,0 A999   BA999B 88
1420 DATA 0 ABBBBA BA999BABB,0 AB 8BABBA9999A99,0 ABABBABBB9BBBBBB
1430 DATA 99ABAB9A9B9999B   ,99A9AB9A999999B77 ,ABBBBBBB9BBBBABBBA
1440 DATA A   7  BBA9999B99A,BBBABBABBA99BBBABB,0 BA99AB9AB9BBBABB
1450 DATA 8 B9B9AB9BB9999ABB,BABA99A99999899A98,9A9ABBBBA99BBBBBBB
1460 '
1470 DATA 012  1      2 3535,2  11          1 344,8 1 2 1    2  1  2
1480 DATA BABB 352   2 BBA21,2A B3445 1351 2A8 ,0A1B4444534457 BBA
1490 DATA 2A B66  3444BB1 2A,ABBBBB 3444444535A,A 21 23444444452A
1500 DATA A1 2D34444444445A,ABBBBBBBBBBBBBBBBAB,A999998BBBBB9999A9
1510 DATA A9999BBBBA9999BBBB,ABBBBBB89A9899B88 ,AB9979BB9BBBAABBBA
1520 DATA A9ABBA9B B99AA99BA,A9AB9A9B B99AA99BA,A9BB9BAB7B99AA999A
1530 DATA BA9899ABBB99AA999A,9A9BB9A99999AA9999,9A9779A99899AA9997
1540 '
1550 DATA D999B9A9999999999,BB9BBBA99BB999A899,BA9B99ABBBBBBBBBBA
1560 DATA BA9BABBBB88   B88A,BABBA B89ABBBABBBB,9A99A BB9ABA A8999
1570 DATA 9A9BBBBBBBBA ABBA9,BA9999BA899ABBBBA9,BA9998BABB9AB99BA9
1580 DATA BBBABBBA9B99B99BBA,999A99BBA9999988BA,99 A 999BBBA9ABBBA
1590 DATA 8  A   98  A9A999A,B9BBBABBB9BBBBB9BB,BBBBBABBBBBBBBB BB
1600 DATA 0  11A2 1    2 12 ,0 235A 2     23535,0    A 3535 23445
1610 DATA 35351A3445  344445,23445A   6 2 A    ,7       BBBBB88888
```

★足が不自由なために、パソコンが唯一の楽しみなのでベーマガはとっても役に立ちます。(東京都杉並区・カブキ15才)……【**編集長**：そう言ってもらえると、うれしいな。**つぐ美**：インターネットとかも利用しているの？3月号の特集はどうでした。感想待ってます。】

PC-9801シリーズ互換機（N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC）用



ビーダマでギャンブル!?

K-DAMA（ケーダマ）

早坂　伸浩

内容

競馬ライクな対戦，“予想”ゲーム，その名も『K-DAMA（ケーダマ）』。約7年ほど前，局地的に大流行（いわゆる内輪ウケ）した伝説のゲームをデジタル化しました。持ち金3万G（ゴールド），全5レース単勝1点買い形式で予想をし，最終的な獲得金額を競います。

遊びかた

RUNするとタイトル画面が表示されます。1～5キーで対戦人数（1～5名様）の設定，スペース・キーでゲームが始まります。

スタートさせるとBET画面が表示されます。ここではレースに出走するビー玉の番号・名称・オッズ，また各プレイヤーの持ち金が表示されます。画面右上の「BET：○P」は『○プレイヤーのBET入力待ち』を表し，Z・X・C・Vキーが1000～1GのBET設定，1～5キーでBETするビー玉（番号）の設定，スペース・キーで決定となります。また，参加人数が5名以下の場合，残りのプレイヤーはCPUが担当となります（ランダムでBET）。

全員の入力が終わると自動的にレースが始まります。5色のビー玉が坂道を転がり，はじめに転がりきったビー玉がWINNERとなります。レース後にリプレイが流れ（1～6キーで視点切替え，スペース・キーでスキップ可能！），1レース終了となります。

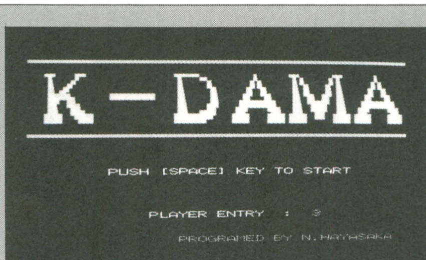
5レース終了すると，最終的な順位を表示してゲーム終了となります。順位が1位で，かつ獲得金額が高い場合は，ネーム・エントリー（3文字）を残すことができるので，高金額を目指してください。

プログラムのしくみ

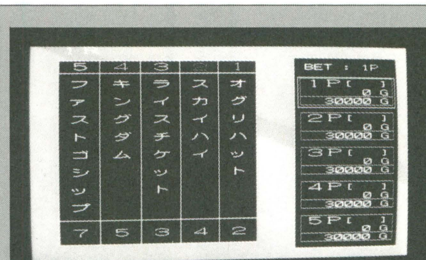
ALL BASICなので，そのまま打ちこんでください。また，はじめてプレイする場合（ランキング・データをクリアする場合も同様）は，ゲームをRUNして「ふるはうす～」が表示中にHELPキーを押してください。でないとゲーム中にエラーが出てきます。

最後に

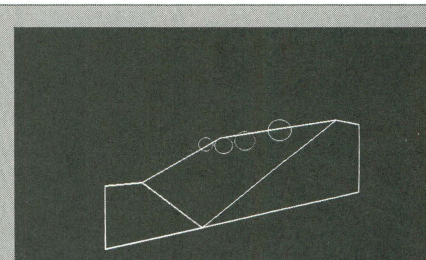
PC-CLUB（10MHz）で作成しました。プレイしてみて速いと感じるシアワ



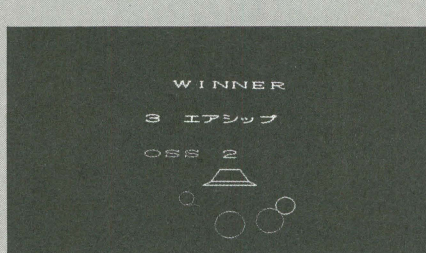
▲《写真1》ビーダマのギャンブル・ゲームだぞ



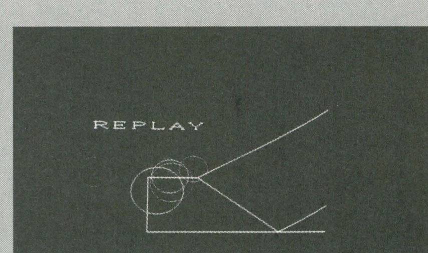
▲《写真2》オッズを見て慎重にBETしよう



▲《写真3》板を転がるビーダマたち。頑張れっ！



▶《写真4》視点がいろいろ変わってカッコ良い



◀《写真5》なんとREPLAYまであるのだ

★雪道でスピンしそうになりましたが，運転していた後輩がカウンターステアで見事に立て直しました。「慣れてるねぇ」と言うと，彼は「いえ，初めてっす。リッジレーサーをやって覚えました」おいおい本当かよ。（千葉市・玉田和力24才）……【影：今月のMVPに!!】

K-DAMAのプログラム・リスト

```
10 '-- HULL HOUSE wednesday evning 6:30 pm (K-DAMA) --'
20 CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,2:WIDTH 40,25
30 ON HELP GOSUB 1800:HELP ON
40 RANDOMIZE(VAL(MID$(TIME$,7,2))):RD=3.1415926#/180:PL=3
50 DIM X(19),Y(19),Z(19),XD(19),YD(19),ZD(19),XX(19),YY(19)
60 DIM LF(12),LS(12),R(19),D(19),YH(9),ZH(9),L(9),RR(9),LE(9)
70 DIM BN$(25),OSS(25),CO(5),BE1(5),BE2(5),RA1(5),RA2(5)
80 DIM BR$(5),BR2(5),REP(30,5),RECA(6)
90 FOR I=1 TO 21:READ BN$(I):NEXT
100 FOR I=1 TO 6:READ RECA(I):NEXT
110 FOR I=1 TO 21:READ OSS(I):NEXT
120 FOR I=1 TO 8:READ YH(I),ZH(I),L(I),RR(I),LE(I):NEXT
130 FOR I=1 TO 12:READ LF(I),LS(I):NEXT
140 FOR I=1 TO 9:READ X(I),Y(I),Z(I):NEXT
150 'T I T L E
160 COLOR 7:LOCATE 10,12:PRINT "ふるはうす PRESENTS"
170 CLS 2:SCREEN 3,2:RA=0:FOR I=1 TO 5:CO(I)=30000:RA1(I)=I:NEXT
180 FOR I=0 TO 5
190 PUT(I*17,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("K - D A M A",I+1,2)))),PSET
200 NEXT
210 FOR I=0 TO 99:FOR J=0 TO 15
220 IF POINT(I,J)=7 THEN LINE(I*6+10,J*6+65)-STEP(J+4,J+4),4,BF:PSET(I,J),0
230 NEXT J,I:HELP OFF
240 LINE(0,45)-(639,50),1,BF:LINE(0,180)-(639,185),1,BF
250 CLS:COLOR 1:SCREEN ,1:LOCATE 15,23:PRINT "PROGRAMED BY N.HAYASAKA"
260 COLOR 7:LOCATE 8,15:PRINT "PUSH [SPACE] KEY TO START"
270 WHILE INP(&HE9)<>191:U=VAL(INKEY$)
280 IF U>0 AND U<6 THEN PL=U
290 COLOR 5:LOCATE 12,20:PRINT "PLAYER ENTRY  :"
300 COLOR PL:LOCATE 28,20:PRINT PL
310 WEND
320 'M A I N
330 CLS 3:SCREEN ,1:LINE(46,52)-(366,320),,B
340 FOR I=1 TO 5:K=I+5*RA
350 LINE(430,22)-(610,380),,B
360 LINE(440,62+64*(I-1))-(600,112+64*(I-1)),1,B
370 LINE(440,96+64*(I-1))-(600,96+64*(I-1)),1,B
380 LINE(46+64*(I-1),28)-(110+64*(I-1),366),,B
390 COLOR 5:LOCATE 26,I*4:PRINT AKCNV$(STR$(I));"P[    ]"
400 LOCATE 36,2+I*4:PRINT "G":LOCATE 34,1+I*4:PRINT "0 G"
410 COLOR 6:LOCATE 22-I*4,21:PRINT AKCNV$(STR$(OSS(K)))
420 COLOR I:LOCATE 22-I*4,2:PRINT AKCNV$(STR$(I))
430 COLOR 7:J=LEN(STR$(CO(I))):LOCATE 35-J,2+I*4:PRINT CO(I)
440 FOR J=1 TO 8
450 LOCATE 24-I*4,2+J*2:PRINT KMID$(BN$(K),J,1)
460 NEXT J,I
470 PAINT(0,0),1,7
480 LOCATE 1,0:PRINT AKCNV$(STR$(RA+1));"R"
490 FOR I=1 TO 5:K=RA1(I)
500 LOCATE 28,2:PRINT "BET :":COLOR 6:LOCATE 33,2:PRINT STR$(K);"P"
510 IF CO(K)=0 THEN 700
520 LINE(436,60+64*(K-1))-(604,116+64*(K-1)),6,B
530 IF K<=PL THEN 570
540 IF RA=4 THEN BE2(K)=CO(K):CO(K)=0:GOTO 560
550 BE2(K)=INT((RND(1)+.1)*CO(K)/300)*100:CO(K)=CO(K)-BE2(K)
560 U=INT(RND(1)*5)+1:U$=" ":GOTO 590
570 IF INKEY$<>"" THEN 570
580 U$=INKEY$:U=VAL(U$):IF U$="" THEN 580
590 IF U>0 AND U<6 THEN BE1(K)=U:COLOR 6:COLOR U:LOCATE 33,4*K:PRINT U
600 IF U$="Z" AND CO(K)>999 THEN BE2(K)=BE2(K)+1000:CO(K)=CO(K)-1000
610 IF U$="X" AND CO(K)>99 THEN BE2(K)=BE2(K)+100:CO(K)=CO(K)-100
620 IF U$="C" AND CO(K)>9 THEN BE2(K)=BE2(K)+10:CO(K)=CO(K)-10
630 IF U$="V" AND CO(K)>0 THEN BE2(K)=BE2(K)+1:CO(K)=CO(K)-1
640 LOCATE 28,2+K*4:PRINT "              "
650 COLOR 7:J=LEN(STR$(BE2(K))):LOCATE 31-J+4,1+K*4:PRINT BE2(K)
660 J=LEN(STR$(CO(K))):LOCATE 35-J,2+K*4:PRINT CO(K)
670 IF U$<>" " OR BE1(K)=0 OR BE2(K)=0 THEN 580
```

★2月号はベーマガらしくなかったですね。だってプレゼントが多いから…(キラリ☆)。(京都府舞鶴市・羽尾　健18才)……【編：もしかして、ベーマガはケチと思われているのでは…。影：ハーッハッハッ、今ごろ気付いたか。でもこれからはちがうぞ〜。期待したまえ!!】

せな方は、適当にウエイトを入れてください（大体、このパソコンを知らない世代もいるのでは…）。

ハッキリ言って、このゲームは1人で遊ぶと全然楽しくない（←そこまで言うか）と思うので最低3人以上、それもできたらお菓子と飲み物つきで遊ぶと吉と出ています。あと、あえて言わせてもらうなら…イマジニアの『G・O・D』買ってネ（宣伝）。以上、会員番号366の『ふるはうす』でした!!

●参考にしたもの

・過去のベーマガ

CHECKER FLAG

影：ほう、ビーダマのレースか、なかなかおもしろいアイデアだな。しかし、1本にしかBETできないというのはちょっとつまらんかな？

編：影さん、ギャンブル系のゲームになると出てきますね(笑)。

影：賭けならまかせろ！

Dr.D：じゃつぎは実用プログラムでも。

影：ぐう。

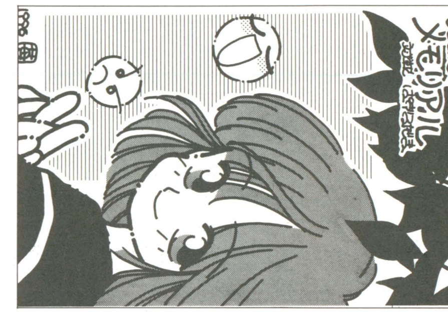
```
680 FOR J=0 TO 5000:NEXT
690 LINE(436,60+64*(K-1))-(604,116+64*(K-1)),0,B
700 NEXT
710 'R A C E
720 CLS 3:WI=0:WI1=0:L=20:LH=12:CA=6:LI=1:CC=5:GO=0:WY=0:REP=0:REP1=0
730 RESTORE 1950:FOR I=10 TO 19:READ X(I),Y(I),Z(I):NEXT
740 COLOR 6:LOCATE 10,9:PRINT "R A C E   S T A R T"
750 REP=REP+1:FOR I=1 TO 5:REP(REP,I)=Y(I+9):NEXT
760 IF REP=5 THEN CLS
770 GOSUB *RACE1:GOSUB *RACE2
780 WI=WI1:IF WI=0 THEN 840
790 YH(1)=-X(14+WI):I=KLEN(BN$(WI+5*RA))
800 COLOR 5:LOCATE 14,2:PRINT "W I N N E R"
810 COLOR 7:LOCATE 14-I,6:PRINT AKCNV$(STR$(WI));"  ";BN$(WI+5*RA)
820 COLOR 1:LOCATE 11,10:PRINT "O S S"
830 COLOR 6:LOCATE 17,10:PRINT AKCNV$(STR$(OSS(WI+5*RA)))
840 IF CA>0 THEN 750
850 FOR I=1 TO 5
860 IF WI=BE1(I) THEN CO(I)=CO(I)+BE2(I)*OSS(WI+5*RA)
870 BE1(I)=0:BE2(I)=0:RA1(I)=0:RA2(I)=0
880 NEXT
890 FOR I=1 TO 5:RA1(5)=I:RA2(5)=CO(I)
900 IF CO(I)=0 THEN GO=GO+1:GOTO 950
910 FOR J=4 TO 1 STEP -1
920 IF RA2(J+1)<=RA2(J) THEN 940
930 RA1(J+1)=RA1(J):RA2(J+1)=RA2(J):RA1(J)=I:RA2(J)=CO(I)
940 NEXT J
950 NEXT I
960 FOR I=0 TO 9000:NEXT
970 CLS 3:REP1=REP:REP=0:SL=0:CA=RECA(INT(RND(1)*4)+1)
980 LOCATE 14,10:PRINT "R E P L A Y"
990 IF INKEY$<>"" THEN 990
1000 FOR I=10 TO 14:Z(I)=-7:Z(I+5)=-8:NEXT
1010 REP=REP+1:FOR I=1 TO 5:Y(I+9)=REP(REP,I):Y(I+14)=Y(I+9):NEXT
1020 IF REP>1 THEN GOSUB *RACE2
1030 GOSUB *RACE1
1040 U=VAL(INKEY$):IF U>0 AND U<7 THEN CA=RECA(U):LI=1
1050 IF INP(&HE9)=191 THEN 1090
1060 IF INP(&HE4)=247 THEN FOR I=0 TO 1500:NEXT
1070 IF REP<>REP1 THEN 1010
1080 FOR I=1 TO 9000:NEXT
1090 IF RA=4 THEN 1140
1100 IF GO=PL THEN 1260
1110 BN$(22+RA)=BN$(WI+5*RA):OSS(22+RA)=OSS(WI+5*RA)
1120 RA=RA+1:GOTO 330
```

★最近、Win95の記事ばかりでおもしろくない。1冊ぐらい、違う記事を特集してもいいと思う…。TOWNSの特集してほしい!!（新潟県燕市・三輪作栄32才）……【影：時代に逆行してカセットビジョンでも特集してみようか…。】

```
1130 'G A M E   O V E R
1140 CLS 3:LOCATE 6,3:PRINT "* * *  W I N N E R  * * *"
1150 COLOR 5:LOCATE 9,12:PRINT "2ND":LOCATE 9,14:PRINT "3RD"
1160 LOCATE 9,16:PRINT "4TH":LOCATE 9,18:PRINT "5TH"
1170 IF RA2(1)=0 THEN LOCATE 8,7:PRINT "- - - - - - - - -   - - -":GOTO 1200
1180 COLOR 7:LOCATE 6,7:PRINT AKCNV$(STR$(RA1(1)));" P L A Y E R"
1190 LOCATE 23,7:PRINT AKCNV$(STR$(RA2(1)));"G"
1200 FOR I=2 TO 5
1210 IF RA2(I)=0 THEN LOCATE 15,8+I*2:PRINT "--------   ---":GOTO 1240
1220 LOCATE 14,8+I*2:PRINT RA1(I);"PLAYER"
1230 J=LEN(STR$(RA2(I))):LOCATE 30-J,8+I*2:PRINT RA2(I);"G"
1240 NEXT
1250 FOR I=0 TO 15000:NEXT
1260 OPEN "RANK" FOR INPUT AS #1
1270 FOR I=1 TO 5:INPUT #1,BR$(I),BR2(I):NEXT
1280 CLOSE
1290 IF BR2(5)>=RA2(1) OR RA1(1)>PL THEN 1420 ELSE BR2(5)=RA2(1)
1300 CLS 3:COLOR 6:LOCATE 8,4:PRINT RA1(1);"PLAYER'S NEW RECORD !"
1310 LOCATE 4,12:PRINT "INPUT YOUR NAME => _ _ _"
1320 IF INKEY$<>"" THEN 1320
1330 FOR I=1 TO 3
1340 U$=INKEY$:IF U$="" THEN 1340
1350 NM$=NM$+U$:LOCATE 21+I*2,12:PRINT AKCNV$(U$)
1360 NEXT
1370 FOR I=0 TO 3000:NEXT
1380 FOR I=4 TO 1 STEP -1
1390 IF BR2(I)>=RA2(1) THEN I=1:GOTO 1410
1400 BR$(I+1)=BR$(I):BR2(I+1)=BR2(I):BR$(I)=NM$:BR2(I)=RA2(1)
1410 NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT
1420 CLS 3:COLOR 6:LOCATE 11,10:PRINT "G A M E   O V E R"
1430 FOR I=0 TO 12000:NEXT
1440 CLS 3:COLOR 6:LOCATE 3,2:PRINT "- - - -   R A N K I N G   - - - -"
1450 COLOR 5:LOCATE 7,7:PRINT "1ST":LOCATE 7,10:PRINT "2ND"
1460 LOCATE 7,13:PRINT "3RD":LOCATE 7,16:PRINT "4TH":LOCATE 7,19:PRINT "5TH"
1470 FOR I=1 TO 5
1480 FOR J=1 TO 3:U$=MID$(BR$(I),J,1)
1490 COLOR 7:LOCATE 15+J*2,4+I*3:PRINT AKCNV$(U$):NEXT J
1500 J=LEN(STR$(BR2(I))):LOCATE 31-J,4+I*3:PRINT BR2(I);"G"
1510 NEXT I
1520 OPEN "RANK" FOR OUTPUT AS #1
1530 FOR I=1 TO 5:PRINT #1,BR$(I);",";BR2(I):NEXT
1540 CLOSE:GOTO 170
1550 *RACE1
1560 L=L(CA):FOR I=LI TO 19
1570 R(I)=ATN(X(I)/Y(I))/RD+RR(CA)
1580 IF Y(I)<0 THEN R(I)=R(I)+90 ELSE R(I)=R(I)+270
1590 D(I)=SQR(X(I)^2+Y(I)^2):XD(I)=D(I)*COS(R(I)*RD)+YH(CA)
1600 YD(I)=-D(I)*SIN(R(I)*RD):ZD(I)=Z(I)+ZH(CA)
1610 XX(I)=XD(I)*L/(YD(I)+20)*L/2:YY(I)=ZD(I)*L/(YD(I)+20)*L/2
1620 NEXT:LI=10:CLS 2
1630 FOR I=1 TO LE(CA):LF=LF(I):LS=LS(I)
1640 LINE(XX(LF)+320,YY(LF)+200)-(XX(LS)+320,YY(LS)+200)
1650 NEXT
1660 FOR I=15 TO 19
1670 IF Y(I)>-9 OR WI<>0 THEN 1690
1680 IF WY>Y(I) THEN WI1=I-14:WY=Y(I)
1690 CIRCLE(XX(I)+320,YY(I)+200),YY(I-5)-YY(I),I-14
1700 NEXT:RETURN
1710 *RACE2
1720 FOR I=15 TO 19
1730 IF Y(I)<-19 THEN Y(I)=-20
1740 IF REP1>0 THEN 1760
1750 J=RND(1)*2:Y(I)=Y(I)-J:Y(I-5)=Y(I)
1760 IF Y(I)<CC THEN CA=CA-1:CC=CC-5:LI=1
1770 IF Y(I)<6 THEN Z(I)=-(Y(I)-6)*TAN(30*RD)-8:Z(I-5)=Z(I)+1
1780 IF Y(I)<-6 THEN Z(I)=-1:Z(I-5)=Z(I)+1
1790 NEXT:RETURN
1800 COLOR 6:LOCATE 15,16:PRINT "DATA CLEAR"
1810 RESTORE 1970:FOR I=1 TO 5:READ BR$(I),BR2(I):NEXT:RETURN 1520
```

```
1820 DATA オグリハット,スカイハイ,ライスチケット,キングダム,ファストゴシップ
1830 DATA アウトラン,ラッキィセブン,エアシップ,ラナウェイン,ジェントルランド
1840 DATA フラジャイル,ウイニングラン,トウホクキング,リアルジャポン,サトウサン
1850 DATA バックアタック,オオハシアナ,シティライト,エクセリヲン,スピンテイオウ
1860 DATA シャドウキング
1870 DATA 2,3,4,6,7,8
1880 DATA 2,4,3,5,7,3,7,2,4,5,3,2,4,6,9,5,8,3,2,4,1
1890 DATA 0,5,10,0,7,10,9,20,90,12,10,3,35,90,12
1900 DATA 0,4,25,60,10,0,3,20,0,7,0,10,25,120,12
1910 DATA 10,5,32,90,12,0,10,25,180,12
1920 DATA 1,2,2,3,3,4,4,1,4,5,5,6,3,6,6,8,8,9,3,9,5,7,7,8
1930 DATA -9,-10,0,9,-10,0,9,-6,0,-9,-6,0,-9,6,-7
1940 DATA 9,6,-7,-9,10,-7,9,10,0
1950 DATA -6,8,-7,-3,8,-7,0,8,-7,3,8,-7,6,8,-7
1960 DATA -6,8,-8,-3,8,-8,0,8,-8,3,8,-8,6,8,-8
1970 DATA GOD,50000,HRR,45000,ACE,40000,GEE,35000,KID,30000
```

by 苺みるく



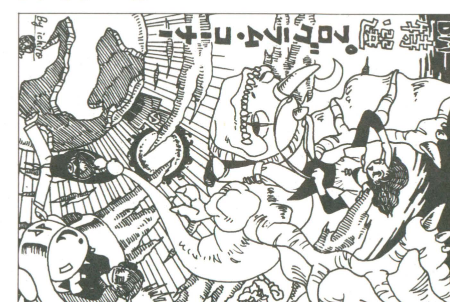
評…人気急上昇のゲームね（つぐ美）

by おーすん



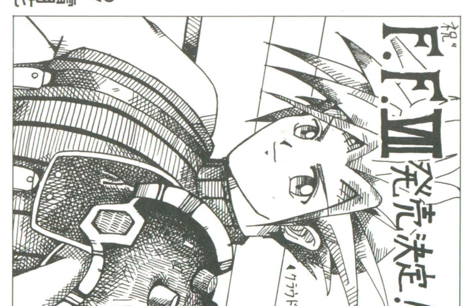
評…今月発売されますね（編）

by ichiro



評…わあにぎやかなこと（つぐ美）

by 雪月花



評…PSで発売されるんだよね（編）

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



脱獄するにも頭がいる!?脱出パズルだ

脱獄(だつごく)

ipheles

ストーリー

あなたは，スリを常習しブタ箱に捕まってしまった人である。しかし，スリが恋しい！早くこんなシケたところとおさらばしたい！というわけで，脱獄することに決めたのでした。

操作方法

やりかたは簡単。青い三角形で描いてある自分は上下左右キーでそれぞれの方向に動くことしかできません。壁から出ている光線に触(さわ)らないように注意してください。触ると警報がなり，脱獄失敗です。スイッチは小さな円で，スイッチの色は押したときに反応する光線の色と対応しています。自分の足で踏む以外に，爆弾を使うこともできます。

爆弾取扱い説明書

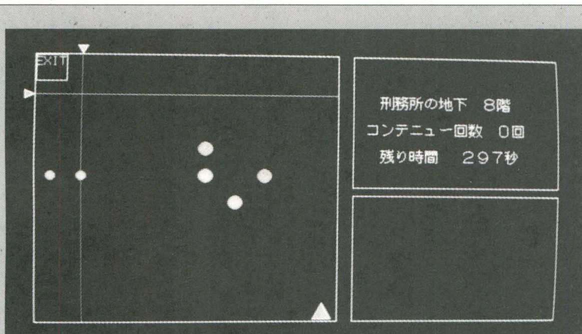
いわないでもわかりますが，爆弾は危険なもので，十分取扱いには注意してください。爆弾のスイッチよりも一回り大きなピンクっぽい色をした円です。この爆弾はつぎのときに爆発します。

- スイッチ（光線のスイッチ）の上にのってから5秒たったとき
- 他の爆弾の爆風に当たったとき
- 壁にめり込ませたとき

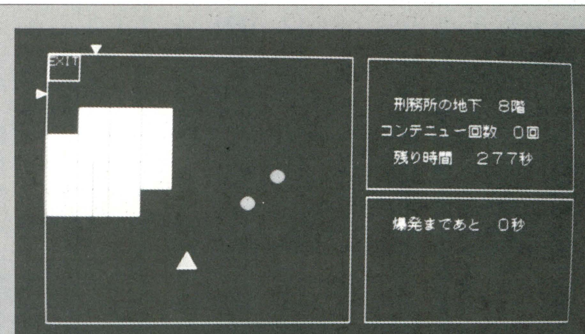
当然爆風に当たるとミスです。爆風は爆心とそのまわりの合計9マスの範囲にスイッチを反応させたりします。また，他の爆弾を誘爆させることもできます。ただ，光線のスイッチは爆風が当たるごとに反応するため，置きかたによっては爆発前と変わらなかったりします。そのうえ，爆弾をスイッチの上に一度のせると，爆発までの間は，すべての爆弾が動かせなくなります（処理の都合上です。仕様だと思って割り切って考えてください…すみません)。くれぐれも自爆しないように注意してください。

コンティニュー

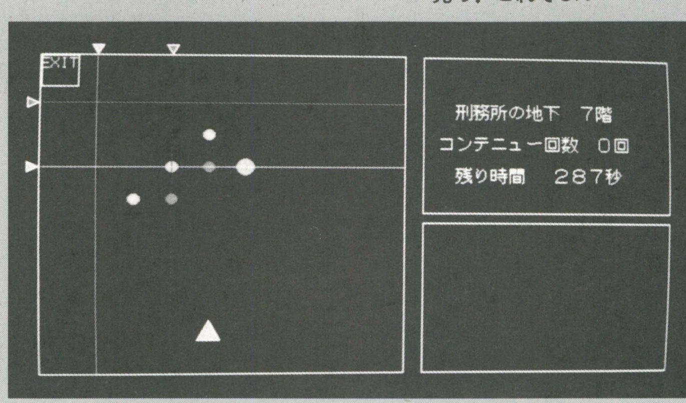
ミスしても大丈夫。コンティニューが



▲《写真1》右下から左上のゴールへ脱出するのだ



▲《写真2》ボンボンッと爆発っ！これでOK



◀《写真3》むむ，光線が2種類に!?きっつぅ〜

★毎月表紙の機種を予想していますが，まさか3月号は予想外。4月号は新キャンピーか？（広島県東広島市・渋谷和浩20才）……【影：今，このOFを書いている段階では，まだ決まってないんですよ。とりあえず新キャンピーはやめとこう。編：性格悪〜い。】

ありります。制限はありませんが，情けない「コンティニュー回数 ★回」という表示が出ます。できるだけノーミスでいきたいものです。とは言うものの，難易度は結構高くなっていますが，それでも，この手のゲームが好きな人には手応えがある（私がパズル解くのが下手なだけかも…）と思います。このゲームは簡単な面を作るほうが難しいような気がします。難易度の調整は本当に難しいですね。

プログラム

汚いプログラミングは毎度のことなのでしょうがないのですが，今回は処理のややこしいプログラムになってしまいました。あっちこっちに飛んだりしています。が，このプログラムで特に見てほしいところが二つあります。

①爆弾の連鎖を調べる（*BROM）

②ステージ・データのコード化

コード化することは，圧縮と比べて当然圧縮率ではかないませんが，圧縮に比べて改造や入力がしやすいというメリットがあります。物によってはこういう方法もいいのではないかと思います。

CHECKER FLAG

編：典型的なパズルゲームですね。

Dr.D：ふむ。少しルールが分かりづらいかのお…。

編：そうですね，慣れれば結構ハマるゲームですから原稿は図などを入れてわかりやすくしてくれると良かったのですが…。

ありがとうございました

まず，このゲームはBM'95年10月号に載載された，TOWNS用「すり」（山口秀哉さん）の主人公のその後，という大前提があります。「すり」自体はTOWNSがなかったので遊べなかったのですが。

また，試しに遊んでみてくれた（自称）帝王原田様，斎藤全弘くん，その他たくさんのみなさんありがとうございました。

脱獄のプログラム・リスト

```
1000 '==================================================
1010 ' <<   脱    獄   >>  Version 1.45. For N88BASIC.
1020 ' Copyright 1995 iphelse.(M.Murai)/All rights reserved.
1030 ' This program was written in the city of Handa.
1040 '==================================================
1050 '
1060 DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3:CLS 3:COLOR ,,,,2
1070 U=9:X=0:Y=0:CO=0:BM=0:DIM ST(11,11),BX(10),BY(10):COLOR=(9,&H222)
1080 COLOR=(10,&H7E7)
1090 WA=200:BT=6
1100 ON STOP GOSUB *EEND:STOP ON
1110 GOSUB *TITLE:CLS
1120 RESTORE 2740:FOR CF=1 TO 9:READ D(CF):READ D2(CF):NEXT CF
1130 '--->ここからゲーム
1140 *CLE:U=U-1:IF U=0 THEN *ENDING
1150 *START:TIM=301:BFL=0:BOMX=0:BOMY=0:X=10:Y=10:OX=10:OY=10:ER=0:ER2=0
1160 GOSUB *DREAD:GOSUB *WAKAK:GOSUB *LAZER:LOCATE 50,5:PRINT "刑務所の地下"+AKC
NV$(STR$(ABS(U)))+"階"
1170 LOCATE 48,7:PRINT "コンテニュー回数"+AKCNV$(STR$(CO))+"回"
1180 LOCATE 4,2:COLOR 6:PRINT "EXIT":COLOR 7
1190 LINE (32,32)-STEP(32,32),7,B:GOSUB *COUNT:GOSUB *CPUT
1200 '--->ゲーム開始
1210 *INK:A$=INKEY$
1220 IF T$<>TIME$ THEN GOSUB *COUNT
1230 IF ER=1 THEN ER=0:GOTO *GO
1240 IF ER2=1 THEN ER2=0:GOTO *CHK
1250 IF A$="" THEN *INK
1260 A=INSTR(CHR$(&H1E)+CHR$(&H1C)+CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D),A$)
1270 '--->1260行はキーが上下左右キーのどれであるか判定
1280 IF A=0 THEN *INK
1290 ON A GOTO 1300,1310,1320,1330:'--->1290-1330は今脱獄者のいる所からの
1300 X2=0:Y2=-1:GOTO 1340:'             相対座標を計算する。
1310 X2=1:Y2=0:GOTO 1340
1320 X2=0:Y2=1:GOTO 1340
1330 X2=-1:Y2=0
1340 IF X+X2<1 OR X+X2>10 OR Y+Y2<1 OR Y+Y2>10 OR (X+X2=BOMX AND Y+Y2=BOMY) THEN
 *INK:'--->移動先が枠からはみ出るならキー入力のし直し
1350 IF ST(X+X2,Y+Y2)<>0 THEN 1370:'--->移動先に何かあるなら1370行へ飛ぶ。
1360 X=X+X2:Y=Y+Y2:GOSUB *CPUT:OX=X:OY=Y:GOTO *CHK
1370 IF ST(X+X2,Y+Y2)=10 THEN 1420:'--->移動先にあるものが爆弾なら1420行へ。
1380 X=X+X2:Y=Y+Y2:GOSUB *CPUT:FL=1:GOTO *CHK
1390 A=ST(X,Y):'--->スイッチの色が何かを調べる。
1400 GOSUB *HANN
1410 OX=X:OY=Y:GOSUB *DLINE:GOTO *CHK
1420 IF BFL=1 THEN *INK:'--->爆弾が爆破カウント中なら爆弾は動かせないから戻る。
1430 IF ST(X+X2*2,Y+Y2*2)=0 THEN GOSUB *BP:SWAP ST(X+X2,Y+Y2),ST(X+X2*2,Y+Y2*2):
GOTO 1450
1440 IF ST(X+X2*2,Y+Y2*2)>0 AND ST(X+X2*2,Y+Y2*2)<10 THEN GOSUB *BCOUNT:GOSUB *B
P:ST(X+X2,Y+Y2)=0:ELSE *INK:'--->スイッチの上に乗っていれば爆破セット。
1450 X=X+X2:Y=Y+Y2:IF ER=0 THEN GOSUB *CPUT
1460 OX=X:OY=Y:GOTO *CHK
1470 '===============ここからサブルーチン===================
1480 *TITLE:'--->タイトル表示
1490 COLOR 0:SCREEN 3,2:FOR F=1 TO 2:A$=JIS$(KMID$("脱獄",F,1))
1500 PUT (-16+F*17,0),KANJI(VAL("&H"+A$)):NEXT F
1510 FOR F=1 TO 33:FOR F2=1 TO 16:IF POINT(F,F2)<>7 THEN 1530
1520 LOCATE F*2,F2:IF F<17 THEN PRINT "脱" ELSE PRINT "獄"
1530 NEXT F2,F:CLS 2:SCREEN 3,1:COLOR@(0,0)-(79,24),7:COLOR 7
1540 LOCATE 13,17:PRINT "Version 1.45. For N88BASIC/Mycom Basic Magazine."
1550 LOCATE 10:PRINT "Copyright 1995 iphelse(M.Murai)./All rights reserved."
1560 LOCATE 16,20:PRINT "H i t   a n y   k e y   t o   s t a r t .":F=10000
1570 IF INKEY$<>"" THEN RANDOMIZE F:RETURN
1580 F=F+1+VAL(RIGHT$(TIME$,2)):IF F>27000 THEN F=10000
1590 GOTO 1570
1600 '1570-1590行はこのプログラムでは意味ないのですが乱数系列初期化の
1610 'アルゴリズムの参考にしてください。
1620 *DREAD:'--->データセット
1630 RESTORE 2750
1640 F=0:U2=9-U
1650 READ A$:IF A$="ST" THEN F=F+1 ELSE 1650
1660 IF F<>U2 THEN 1650
1670 READ D1$,D2$
1680 ERASE ST,BX,BY:DIM ST(11,11),BX(10),BY(10):BFL=0:BTIM=0
1690 FOR F=1 TO 10
1700 BX(F)=VAL("&H"+MID$(D1$,F,1)):IF BX(F)>5 THEN BX(F)=-1*(BX(F)-5)
1710 BY(F)=VAL("&H"+MID$(D2$,F,1)):IF BY(F)>5 THEN BY(F)=-1*(BY(F)-5)
1720 NEXT F
1730 READ A$:IF A$="ST" THEN 1770
1740 FOR F=1 TO 3:B(F)=VAL("&H"+(MID$(A$,F,1))):NEXT F
1750 ST(B(2),B(3))=B(1)
1760 GOTO 1730
1770 RETURN
1780 *WAKAK:'--->枠やグラフィックをかく
1790 CLS 3:LINE (370,32)-(600,190),7,B
1800 LINE (370,200)-(600,353),7,B
1810 LINE (31,31)-(353,353),7,B
1820 FOR F=1 TO 10
1830 LINE ((F+1)*32,32)-((F+1)*32,352),9
1840 LINE (32,(F+1)*32)-(352,(F+1)*32),9
1850 IF ABS(BX(F))<1 THEN 1870
1860 POINT(16+32*F,20):DRAW"C7L5W5,10W5,-10L5":PAINT(16+32*F,25),ABS(BX(F)),7
```

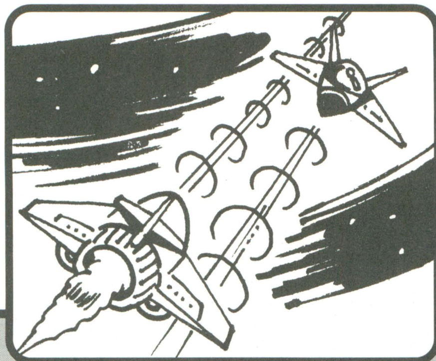

★みんな，「茨城」は「いばらき」であって，「いばらぎ」ではない！ まちがえないでくれ。影さん応援ヨロシク！（茨城県取手市・梶龍之助19才）……【影：いいな〜。コンピュータにまったく無関係のこのOF。応援しましょう。そうらあ，フレーフレー，いばらぎ。】

```
1870 IF ABS(BY(F))<1 THEN 1890
1880 POINT(20,16+32*F):DRAW"C7U5W10,5W-10,5U5":PAINT(25,16+32*F),ABS(BY(F)),7
1890 NEXT F:RETURN
1900 *LAZER:'--->キャラクタ表示
1910 FOR F=1 TO 10:FOR F2=1 TO 10
1920 LINE(F*32+1,F2*32+1)-STEP(30,30),0,BF
1930 IF ST(F,F2)=10 THEN CIRCLE (F*32+16,F2*32+16),8,10,,,,F
1940 IF ABS(ST(F,F2))>7 THEN 1960
1950 CIRCLE(F*32+16,F2*32+16),5,ABS(ST(F,F2)),,,,F
1960 NEXT F2,F
1970 *DLINE:'--->非常線を引く
1980 FOR HF=1 TO 10
1990 IF BX(HF)<0 THEN LINE(16+32*HF,33)-STEP(0,319),0
2000 IF BX(HF)>0 THEN LINE(16+32*HF,33)-STEP(0,319),BX(HF)
2010 IF BY(HF)<0 THEN LINE(33,16+32*HF)-STEP(319,0),0
2020 IF BY(HF)>0 THEN LINE(33,16+32*HF)-STEP(319,0),BY(HF)
2030 NEXT HF:RETURN
2040 *BBOM:'--->爆弾はぜる連鎖チェック（応用次第で色々使えるはずです）
2050 DIM BX2(100),BY2(100),M(11,11)
2060 PO=0:PO2=0:EX=X:EY=Y:X=BOMX:Y=BOMY
2070 FOR F=1 TO 9:IF X+D(F)<1 OR Y+D2(F)<1 OR Y+D2(F)>10 OR X+D(F)>10 THEN 2110
2080 IF ST(X+D(F),Y+D2(F))<>10 OR M(X+D(F),Y+D2(F))=1 THEN 2100
2090 PO=PO+1:BX2(PO)=X+D(F):BY2(PO)=Y+D2(F):M(X+D(F),Y+D2(F))=1
2100 GOSUB *NURU
2110 NEXT F
2120 IF PO<>PO2 THEN PO2=PO2+1:X=BX2(PO2):Y=BY2(PO2):GOTO 2070
2130 ERASE BX2,BY2,M:BFL=0:X=EX:Y=EY
2140 FOR F=1 TO WA*40:NEXT F:GOSUB *LAZER:IF ER=0 THEN GOSUB *CPUT
2150 ER2=1:BOMX=11:BOMY=11:RETURN
2160 *NURU:'--->爆発したところを白く塗る。そしてスイッチを反応させる。
2170 IF X+D(F)=EX AND Y+D2(F)=EY THEN ER=1
2180 LINE((X+D(F))*32+1,(Y+D2(F))*32+1)-STEP(30,30),7,BF
2190 A=ST(X+D(F),Y+D2(F))
2200 IF A<>0 AND ABS(A)<10 THEN GOSUB *HANN:GOSUB *DLINE
2210 IF A=10 THEN ST(X+D(F),Y+D2(F))=0
2220 RETURN
2230 *COUNT:'--->残り時間のカウント
2240 TIM=TIM-1:LOCATE 50,9:PRINT "残り時間 "+AKCNV$(STR$(TIM))+"秒  "
2250 IF TIM=0 THEN ER=1
2260 T$=TIME$
2270 LOCATE 50,14:IF BTIM>0 AND BFL=1 THEN BTIM=BTIM-1:PRINT "爆発まであと"+AKCN
V$(STR$(BTIM))+"秒  " ELSE PRINT SPACE$(20)
2280 IF BTIM=0 AND BFL=1 THEN GOSUB *BBOM
2290 RETURN
2300 *CPUT:'--->キャラクタ表示
2310 LINE(OX*32+1,OY*32+1)-STEP(30,30),0,BF
2320 IF ST(OX,OY)>0 OR ST(OX,OY)<10 THEN CIRCLE(OX*32+16,OY*32+16),5,ABS(ST(OX,O
Y)),,,,F
2330 POINT (X*32+16,Y*32+30):DRAW"C7L10W10,-20W10,20L10":PAINT (X*32+14,Y*32+28)
,1,7
2340 RETURN
2350 *BP:'--->爆弾を動かす
2360 AX=X+X2*2:AY=Y+Y2*2:OAX=X+X2:OAY=Y+Y2
2370 LINE(OAX*32+1,OAY*32+1)-STEP(30,30),0,BF
2380 IF AX<1 OR AY<1 OR AX>10 OR AY>10 THEN BOMX=AX:BOMY=AY:GOSUB *BBOM:GOTO 240
0
2390 CIRCLE (AX*32+16,AY*32+16),8,10,,,,F
2400 RETURN
2410 *CHK:'--->非常線に引っ掛かったか
2420 IF NOT(BX(X)>0 OR BY(Y)>0) THEN IF FL=0 THEN GOTO *CHK2 ELSE FL=0:GOTO 1390
2430 FOR F=1 TO 50:BEEP 1:FOR F2=1 TO WA:NEXT F2:BEEP 0:FOR F2=1 TO WA:NEXT F2:N
EXT F
2440 *GO:LOCATE 50,14:PRINT "G A M E  O V E R"
2450 LOCATE 50,16:PRINT "Continue?  (Y/N)"
2460 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2460
2470 IF A$="N" OR A$="n" THEN *EEND
2480 IF A$="Y" OR A$="y" THEN CO=CO+1:GOTO *START
2490 GOTO 2460
2500 *BCOUNT:'--->爆弾のカウントセット
2510 BFL=1:BOMX=X+X2*2:BOMY=Y+Y2*2:BTIM=BT:RETURN
2520 *HANN:'--->スイッチが反応する
2530 FOR HF=1 TO 10
2540 IF BX(HF)=A OR BX(HF)=-1*A THEN BX(HF)=BX(HF)*-1
2550 IF BY(HF)=A OR BY(HF)=-1*A THEN BY(HF)=BY(HF)*-1
2560 NEXT HF:RETURN
2570 *CHK2:'--->ゴールしたか
2580 IF X<>1 OR Y<>1 THEN *INK
2590 LOCATE 48,14:PRINT "S T A G E  C L E A R"
2600 LOCATE 50,15:PRINT "Try next stage."
2610 LOCATE 50,17:PRINT "Prease hit RETURN key."
2620 IF INKEY$=CHR$(13) THEN *CLE ELSE 2620
2630 *ENDING:'--->エンディング
2640 LINE(0,160)-(639,224),0,BF:LINE(0,160)-(639,224),5,B
2650 LOCATE 0,10:PRINT "やったー！！シャバに出られたー！！"
2660 PRINT "また思い切りすりが出来るぜっっっっっっ!!!!!!!!!!!!"
2670 PRINT "・・・・・・・・と思ったら後ろから警官が走ってくる。"
2680 PRINT "これからの仕事はキビシクなりそうだ。"+SPACE$(35)+"The End."
2690 IF INKEY$="" THEN 2690
2700 GOTO *EEND
2710 *EEND:'--->終了
2720 COLOR:CONSOLE 0,25,1,1:CLS 3:COLOR 6:PRINT "終了しました":COLOR 7:END
2730 '===============ここからデータ集======================
2740 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,0,0    :'--->爆破処理用(座標)
2750 DATA ST,0100000000,0100000000,115,125,A64,A65,A76,A85       :'--->STAGE 1
2760 DATA ST,0102000000,0201000000,144,245,254,A55,153,135,A66  :'--->STAGE 2
2770 DATA ST,0106010000,6010060000,188,A44,A66,133,A85,A58,166  :'--->STAGE 3
2780 DATA ST,0106000000,0601000000,133,155,144,A65,A56,134,145  :'--->STAGE 4
2790 DATA ST,0100680000,0631000000,134,344,326,165,A57,A35,A66  :'--->STAGE 5
2800 DATA 327
2810 DATA ST,0142030400,0908070600,499,375,255,133,2A7,33A,173  :'--->STAGE 6
2820 DATA 257,A66,135,15A
2830 DATA ST,0502000000,0507000000,522,A55,A35,A3A,A27,A76,A56  :'--->STAGE 7
2840 DATA A37,A2A,A4A,A73,A58,A97,A39,A26,A63,A78,A24,A66,A57,165,236,29A
2850 DATA ST,5688780600,4012001000,158,257,A56,36A,A5A,1A1,323  :'--->STAGE 8
2860 DATA 275,A59,165,581,A96,182,A37,A38,A39,422,133,249,ST
2870 '
2880 '■■これでプログラムは終わりです。ご苦労様でした。■■
2890 '
2900 '===============設定資料集==============================
2910 'F=x       ループ関係  iphelseが作ったソフトは「F」がつく変数はすべてこの関係
2920 '                      です。但しFLとつくのはフラグです。
2930 'X=x,Y=x   座標関係    XやYのつく変数はこうなってます。
2940 'FL=x      フラグ      FLとつくものは全て何らかのフラグです。
2950 'ST(x,y)   ステージ    ステージのデータを格納します。1から5は光線の色です。
2960 '                      10は爆弾です。          (↑スイッチのことね。)
2970 'データについて
2980 'ステージ1のデータを見てください。
2990 '0100000000 はそれぞれどこに光線が走るのかです。6以上は消えた状態。
3000 '125 は1の色の光線のスイッチがX=2,Y=5の位置にあるということです。
3010 'A53 は爆弾(A)がX=5,Y=3の位置にあるということです。
3020 'ST  はステージのデータの最初に付けて下さい。データのサーチに使います。
3030 '    最終ステージの最後にも付けてください。データの終了の符号も兼ねてい
3040 '    るからです。
3050 '
3060 'Copyright 1995 iphelse.(M.Murai/村井誠)/All rights reserved.
3070 'Special thanks to 帝王原田様(原田規靖) and 斉藤全弘.
```



★CD-ROM Specialのほうは、いつ発売なのか、わかりやすく宣伝してほしい。VOL.2を買うのに、えらい苦戦をしたのだ。（山梨県甲府市・新美友春19才）……【影：人間、楽をしてはいかんよ。編集長：何を言っているんだ。ところでVol.3は3月7日に発売されました。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



影さんの夢!?悪夢なシューティング・ゲーム

SHADOW DREAM（シャドウ ドリーム）

山中　大輔

内容

迫(せま)りくる敵の攻撃をつぎつぎと撃ちまくる，3Dシューティング・ゲームです。さあ，あなたは無事に影さんを目覚めさせられるか？

遊びかた

操作は，テンキーとマウスを両手で行ないます。テンキー[8][2][4][6]で自画面の上下左右，マウスで照準の移動，左クリックで攻撃です。なお，慣れない人のために，自画面の移動をテンキー[5]で自動移動できます。

プログラムの説明

リストにだいたいのコメントが入っているので，部分的に説明を付けたします。

360〜590行 (*PVIEW)	3D計算は，敵キャラ中心1点のみ行ない，あとは拡大縮小で表示をしています。ENX(0), ENY(0), ENZ(0)変数は，夜空の中心点として使っています。
480	レーダーに反応する敵キャラを選択しています。
610 (*S0)	ウェイトをとっています。
620〜710 (*S1〜*S3)	タイトル画面描画ルーチンです。
720〜730行 (*S4)	キーorクリック入力待ちです。
740 (*S5)	表裏画面消去です。
750〜760 (*S6〜*S7)	画面フラッシュ・ルーチンです。
770 (*S8)	ウェイトの長いほうです。
780 (*S9)	効果音を鳴らします。
790 (*S10)	効果音用ウェイト・ルーチンです。
800 (*S11)	書き込みプレーンを裏にし，消去。
810 (*S12)	裏画面を表に出し，表示します。
820〜830 (*S 13)	ゲーム・オーバー時のテキスト表示。

《第１表》主な変数表

STX( ), STY( )	星ポイント・データ
ENDX(,), ENDY(,)	敵キャラ・ポイント・データ
LK( ), LPST(,), LPEN(,)	敵キャラ・ライン・データ
DSX( ), DSY( ), SC( )	描画用ワーク変数
ENX( ), ENY( ), ENZ( )	敵座標
ENC( )	敵キャラ表示番号
ENP( )	敵キャラ移動パターン番号
ENHP( )	敵キャラHP
ENPX( ), ENPY( ), ENR( ), ENR2( )	敵キャラ移動用ワーク変数
ENN	現在の敵キャラ出現数
EX, EY, EZ	視点
PX, PY, PZ	参照点

処理速度について

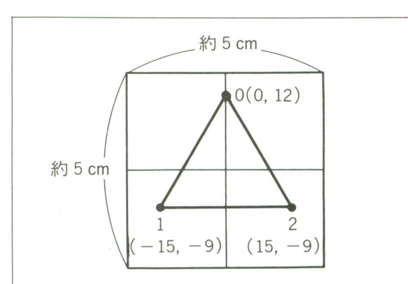
386 (20MHz) 以前の人は，ベーシック・コンパイラの使用をおすすめします。

改造のアドバイス

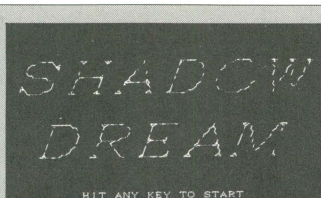
敵キャラデータの作りかたを説明します。**第１図**のように約５cm四方の枠(わく)を書き，その中に自分のキャラ(例は三角形)を書いたら，それぞれの頂点に番号を付ける。座標を付けるときは定規などを使い，ミリ単位で測ってください。これをデータ化する場合の形式はつぎのとおり。

DATA　“キャラ名”
DATA　点の数，x_0，y_0，x_1，y_1，
DATA　　　　x_2，y_2，……
DATA　線の数，P_S，P_E，P_S，P_E，
　　　　　P_S，P_E，……
(点P_Sと点P_Eを結ぶ線)

例えば**第１図**の三角形の場合は

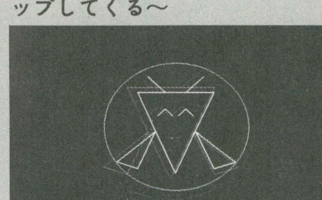


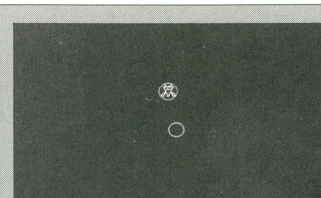
《第１図》敵キャラの製作例



▲《写真１》おもしろいフォントのタイトル画面

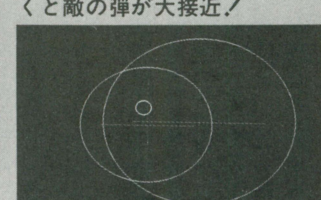
▼《写真２》敵がド〜ンとアップしてくる〜





▲《写真３》中央の丸が照準，上のが敵だぞ

▼《写真４》ハッと気がつくと敵の弾が大接近！



★ちょっと影さんが某ゲームで忍者やっているんですって!?…ほんとかね？(三重県津市・Ｈ・Ｈ19才)……【影：ウソです。一同：…。つぐ美：どうしたの？何かノリ悪いよ。影：だって，私は正直者だから，今までウソはついたことなんて…。一同：ウソつき〜。】

DATA "三角形"
DATA 3, 0, 12, −15, −9, 15, −9
DATA 3, 0, 1, 1, 2, 2, 0

となります。プログラムに入力するときは、元のデータを消して、打ち代えてください。必ずキャラ数を四つにしておいてください。難易度を上げたいときは、2320行のENMAXの値を増やしてください（下げたいときは減らす）。

最後に一言

影さん、ゴメン!!

●参考にしたプログラム

・1996年1月号「SUPERIOR FIGHTING」P☆FIGHTER氏

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ、3Dシューティングか。さすがにこれだけの計算を行なうとDOS-BASICでは少しキツイものがあるのぉ。コンパイラーを持っている人は、ぜひコンパイルしてから遊んでみてくれたまえ。

SHADOW DREAMのプログラム・リスト

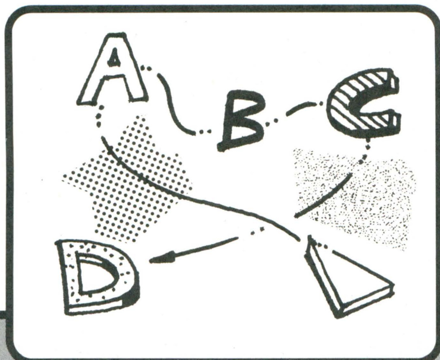
```
10 'EヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨE
20 'ヨE            シャドウドリーム                    Eヨ
30 'Eヨ                        作者 D.Yamanaka        ヨE
40 'ヨE                                               Eヨ
50 'EヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨEヨE
60 KEY 2,"CONSOLE 0,25"+CHR$(13)
100 GOTO *MAIN
110 '------ キャラクタデータ
120 DATA "敵ミサイル"
130 DATA  4,  0,-20, -20,0, 0,20, 20,0
140 DATA  6,  0,1, 1,2, 2,3, 3,0, 0,2, 1,3
150 DATA "ザコキャラ"
160 DATA 19,  -15,15, 15,15, 0,-20, -7,5, -4,8, -1,5, 7,5, 4,8, 1,5, -11,22
170 DATA      -4,15, 11,22, 4,15, -8,-2, -23,-15, -15,-18, 8,-2, 23,-15, 15,-18
180 DATA 15,  0,1, 1,2, 2,0, 3,4, 4,5, 6,7, 7,8, 9,10, 11,12, 13,14, 14,15
190 DATA      15,13, 16,17, 17,18, 18,16
200 DATA "ボトルキャラ"
210 DATA 18,  -8,25, -5,8, -25,10, -19,-20, 19,-20, 25,10, 5,8, 8,25,-7,19
220 DATA      7,19, -23,0, 0,3, 23,0, -15,-9, -9,-19, 9,-19, 15,-9, 0,-13
230 DATA 16,  0,1, 1,2, 2,3, 3,4, 4,5, 5,6, 6,7, 7,0, 8,9, 10,11, 11,12
240 DATA      13,14, 14,15, 15,16, 16,17, 17,13
250 DATA "ボスキャラ"
260 DATA 15,  -18,10, -16,2, -3,0, 0,6, 3,0, 16,2, 18,10, -17,17, -6,10
270 DATA      17,17, 6,10, -20,-3, 0,-17, 20,-3, 0,-8
280 DATA 13,  0,1, 1,2, 2,3, 3,4, 4,5, 5,6, 6,0, 7,8, 9,10, 11,12, 12,13
290 DATA      13,14, 14,11
300 '------ コメント
310 DATA "ムニャムニャ・・・コンティニューだぁ・・"
320 DATA "はっ！もう夜？  まだ昼じゃないか。"
330 DATA "ようし、全快バリバリ。今夜も快調！！"
340 '---------- 視野変換 & 透視変換 & 描画（敵キャラと星） ----------
350 *PVIEW
360 LX=PX-EX: LY=PY-EY: LZ=PZ-EZ
370 L1=SQR(LX*LX+LZ*LZ): L2=SQR(LX*LX+LY*LY+LZ*LZ)
380 CA=LZ/L1: SA=LX/L1: CB=L1/L2: SB=LY/L2
390 M0=-EX*SA-EZ*CA: T1=-EX*CA+EZ*SA: T2=-EY*CB-SB*M0: T3=-EY*SB+CB*M0
400 FOR I=0 TO ENN
410 D1=CA*ENX(I)-SA*ENZ(I)+T1
420 D2=-SA*SB*ENX(I)+CB*ENY(I)-CA*SB*ENZ(I)+T2
430 D3=SA*CB*ENX(I)+SB*ENY(I)+CA*CB*ENZ(I)+T3
440 SC(I)=DISP*SCRN/(D3+SCRN)
450 DSX(I)=SC(I)*D1: DSY(I)=SC(I)*D2
460 NEXT
470 HENZ=3000: REN=0: FOR I=1 TO ENN
480 IF HENZ>ENZ(I) THEN HENZ=ENZ(I):REN=I
490 IF DSX(I)>320 OR DSX(I)<-320 OR DSY(I)>200 OR DSY(I)<-200 THEN *CNT
500 IF ENC(I)=0 THEN CL=2 ELSE CL=7
510 C=ENC(I): FOR J=0 TO LK(C): P1=LPST(J,C): P2=LPEN(J,C)
520 LINE(320+DSX(I)+ENDX(P1,C)*SC(I),200-(DSY(I)+ENDY(P1,C)*SC(I)))-(320+DSX(I)+
ENDX(P2,C)*SC(I),200-(DSY(I)+ENDY(P2,C)*SC(I))),CL
530 NEXT: CIRCLE(320+DSX(I),200-DSY(I)),SC(I)*28,1
540 *CNT: NEXT
550 FOR I=0 TO STAR-1
560 PSET(320+DSX(0)+STX(I)*SC(0),200-(DSY(0)+STY(I)*SC(0))),RND*7
570 NEXT
580 FOR I=0 TO WT2:NEXT
590 RETURN
600 '---------- サブルーチン ----------
610 *S0: FOR TWAIT=0 TO WT: NEXT: RETURN
620 *S1: FOR I=0 TO KLEN(A$)-1
630      PUT(I*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,I+1,2)))),PSET,15,0: NEXT
640      FOR N=0 TO KLEN(A$): FOR I=0 TO 15: FOR J=0 TO 15
650      ON SGN(POINT(N*16+J,I)) GOSUB *S2: NEXT: NEXT: NEXT
660      LINE(0,0)-(16*KLEN(A$)-1,15),0,BF: RETURN
670 *S2: X2=X+N*96+J*6-I*2: Y2=Y+I*6: FOR I2=-1 TO 1: FOR J2=-1 TO 1
680      IF MOUSE(2,1) THEN J=15:I=15:N=KLEN(A$)
690      IF POINT(N*16+J+J2,I+I2)>0 THEN GOSUB *S3
700      NEXT: NEXT: RETURN
710 *S3: LINE(X2,Y2)-STEP(J2*6-I2*2,I2*6),RND*1+7: RETURN
720 *S4: WHILE INKEY$<>"" OR MOUSE(2,1): WEND
730      WHILE INKEY$="" AND MOUSE(2,1)=0: WEND: RETURN
740 *S5: OUT &HA6,1: CLS 3: OUT &HA6,0: CLS 3: PAGE=0: OUT &HA4,0: RETURN
750 *S6: FOR I=&H3 TO &HD0F STEP &H101: COLOR=(0,I): GOSUB *S0: NEXT: RETURN
760 *S7: FOR I=&HD0F TO &H3 STEP -&H101: COLOR=(0,I): GOSUB *S0: NEXT: RETURN
770 *S8: FOR I=0 TO 40: GOSUB *S0: NEXT: RETURN
780 *S9: FOR I=0 TO 5: BEEP 1: GOSUB *S10: BEEP 0: GOSUB *S10: NEXT: RETURN
790 *S10: FOR TWAIT=0 TO WT/5: NEXT: RETURN
800 *S11: PAGE=1-PAGE: OUT &HA6,PAGE: CLS 2: RETURN
810 *S12: OUT &HA4,PAGE: RETURN
820 *S13: LOCATE 0,24: FOR I=0 TO 24: PRINT: NEXT: LOCATE 16,24: COLOR 7
830       PRINT A$: FOR I=0 TO 13: PRINT: NEXT: GOSUB *S4: RETURN
840 '--------------- オープニング ---------------
850 *OPENING: GOSUB *S5: COLOR=(0,3)
860 EX=0: EY=0: EZ=0: PX=0: PY=0: PZ=300
870 ENN=1: ENC(1)=INT(RND*3)+1: ENX(1)=0: ENY(1)=0: ENZ(1)=500
880 FOR PX=-100 TO 0 STEP 5: ENZ(1)=ENZ(1)-26
890 GOSUB *S11:GOSUB *PVIEW: GOSUB *S12: NEXT
900 GOSUB *S5: COLOR=(0,0): A$="ＳＨＡＤＯＷ":X=40:Y=70:GOSUB *S1
910 A$="ＤＲＥＡＭ":X=80:Y=210:GOSUB *S1
920 LOCATE 19,23:COLOR 6:PRINT"ＨＩＴ  ＡＮＹ  ＫＥＹ  ＴＯ  ＳＴＡＲＴ";
930 GOSUB *S4: RETURN
940 '--------------- ゲームスタート ---------------
950 *GAME
960 '--- 初期設定
970 STG=1: SC=0: GOF=0
980 '--- ステージ表示
990 *LOOPS
1000 CONSOLE 0,25: GOSUB *S5: COLOR=(0,&H3): CIRCLE(320,184),100,13,,,.3,F
1010 LOCATE 33,11: COLOR 6: PRINT"ＤＲＥＡＭ";AKCNV$(STR$(STG)): GOSUB *S8: CLS
1020 LOCATE 33,11: COLOR 7: PRINT"  ＳＴＡＲＴ！": GOSUB *S9
1030 CLS 3: CONSOLE 24,1: LOCATE 0,24: GOSUB *ENINIT
1040 '--- ゲームメイン
1050 *LOOPG
1060 IP1=INP(&HE0):IP2=INP(&HE1)
1070 PX=PX+((IP1 AND 16)=0)*10-((IP1 AND 64)=0)*10
1080 PY=PY+((IP1 AND 4)=0)*10-((IP2 AND 1)=0)*10
1090 ON -SGN((IP1 AND 32)=0) GOSUB *AMOVE
1100 GOSUB *EONCHK: GOSUB *ENEMY: IF GOF=1 THEN RETURN
1110 GOSUB *S11: GOSUB *PVIEW:ON SGN(REN) GOSUB *RADER: GOSUB *MS: GOSUB *S12
1120 GOSUB *CLRCHK: IF CF=0 THEN *LOOPG
1130 '--- ステージクリア
1140 FOR I=0 TO 15:LOCATE 28,11: COLOR I MOD 8: PRINT"ＳＴＡＧＥ  ＣＬＥＡＲ！"
1150 GOSUB *S0: NEXT: GOSUB *S4: STG=STG+1
1160 GOTO *LOOPS
1170 '--- ステージ毎のデータセット
```

★影さん、㊙情報局はどこへ行ってしまったのでしょうか？（広島市西区・**脇田和彦15才**）……【**影**：あれは残暑厳しい9月のこと。酔った私は新宿からタクシーに乗り、気付いたときには、最寄りの駅の駐輪場で横になっていた。そして、持っていたはずの鞄が消えていた…。】

★XRGB-1はひさびさにいい買物をした感じです。アップスキャンの画質があそこまで良いものとは思いませんでした。あとは、プレステとサターンのジョイスティックの変換コネクターをお願いします。(東京都新宿区・**吉原泰彦20才**)……【**影**：頑張るように伝えます。】

```
1180 *ENINIT
1190 EX=0: EY=0: EZ=0: PX=0: PY=0: PZ=300
1200 ENN=0: BOSS=0: EP=STG*2: IF EP>16 THEN EP=16
1210 EP2=EP: RETURN
1220 '--- ステージクリアしたかどうか
1230 *CLRCHK
1240 IF STG MOD 4=0 THEN CF=-(ENN=0 AND BOSS=1): RETURN
1250 CF=-(EP<=0 AND ENN=0): RETURN
1260 '--- ゲーム中に敵が出現するかどうか
1270 *EONCHK
1280 IF RND>1/(ENN+5) OR ENN>=STG OR ENN>=ENMAX THEN RETURN
1290 IF EP2<=0 THEN RETURN ELSE EP2=EP2-1
1300 IF STG MOD 4<>0 THEN I=0:GOSUB *ENEMYON: RETURN
1310 ON -SGN(BOSS=0) GOSUB *BOSSON: RETURN
1320 '----- この辺で半分です。まだまだ -----
1330 '--- レーダー表示
1340 *RADER
1350 I=(ENZ(REN)+100)¥120: COLOR=(14,&HF0-&H10*I+&H100*I): RD=0
1360 IF DSX(REN)> 320 THEN LINE(639,150)-(624,250),14,BF
1370 IF DSX(REN)<-320 THEN LINE(0,150)-(15,250),14,BF
1380 IF DSY(REN)> 200 THEN LINE(270,0)-(370,15),14,BF
1390 IF DSY(REN)<-200 THEN LINE(270,399)-(370,384),14,BF
1400 RETURN
1410 '--- オート移動モード
1420 *AMOVE
1430 PX=PX+(DSX(REN)<0)*5-(DSX(REN)>0)*5
1440 PY=PY+(DSY(REN)<0)*5-(DSY(REN)>0)*5: RETURN
1450 '--- マウス(攻撃判定)ルーチン
1460 *MS
1470 MSX=MOUSE(0): MSY=MOUSE(1): MSL=MOUSE(2,1)
1480 IF MSL THEN CIRCLE(MSX,MSY),15,12,,,,F ELSE CIRCLE(MSX,MSY),15,12: RETURN
1490 H=1: WHILE H<=ENN: L1=(320+DSX(H))-MSX: L2=(200-DSY(H))-MSY
1500 L=SQR(L1*L1+L2*L2): ON -SGN(L<SC(H)*28) GOSUB *HIT: H=H+1: WEND: RETURN
1510 '--- 敵ダメージ
1520 *HIT
1530 ENHP(H)=ENHP(H)-1: COLOR 7: PRINT
1540 PRINT CNAME$(ENC(H));":";: COLOR 2:PRINT LEFT$("□□□□□□□□□□",ENHP(H));
1550 BEEP 1: CIRCLE(MSX,MSY),30,6: BEEP 0
1560 ON -SGN(ENHP(H)<=0) GOSUB *ENCLR: RETURN
1570 '--- 敵消滅
1580 *ENCLR
1590 COLOR 5: PRINT: PRINT CNAME$(ENC(H));"をやっつけた!!";: GOSUB *S9
1600 ENN=ENN-1: IF ENC(H)<>0 THEN EP=EP-1: SC=SC+1
1610 FOR J=H TO ENN: ENX(J)=ENX(J+1): ENY(J)=ENY(J+1): ENZ(J)=ENZ(J+1)
1620 ENC(J)=ENC(J+1): ENHP(J)=ENHP(J+1): ENP(J)=ENP(J+1): ENPX(J)=ENPX(J+1)
1630 ENPY(J)=ENPY(J+1): ENR(J)=ENR(J+1): ENR2(J)=ENR2(J+1): NEXT: RETURN
1640 '--- 敵移動ルーチン
1650 *ENEMY
1660 I=1: WHILE ENN>=I: ON ENP(I) GOSUB *IDO1,*IDO2,*IDO3,*IDO4
1670 IF ENZ(I)<0 THEN GOF=1: I=ENN
1680 I=I+1: WEND: RETURN
1690 '--- 敵(敵ミサイル)移動パターン
1700 *IDO1
1710 ENX(I)=ENX(I)-ENPX(I): ENY(I)=ENY(I)-ENPY(I): ENZ(I)=ENZ(I)-ENR(I): RETURN
1720 *IDO2
1730 ON SGN(RND<.01)*(ENN<ENMAX) GOSUB *MISL
1740 ENR(I)=ENR(I)+8: ENX(I)=ENPX(I)+COS(FNA(ENR(I)))*ENR2(I)
1750 ENY(I)=ENPY(I)-SIN(FNA(ENR(I)))*ENR2(I): ENZ(I)=ENZ(I)-6: RETURN
1760 *IDO3
1770 ON SGN(RND<.015)*(ENN<ENMAX) GOSUB *MISL
1780 ENX(I)=ENX(I)-ENPX(I): ENY(I)=ENY(I)-ENPY(I): ENZ(I)=ENZ(I)-6
1790 ENR(I)=ENR(I)-1: IF ENR(I)>0 THEN RETURN
1800 IX=RND*300-150: IY=RND*300-150: X=ENX(I)+IX: Y=ENY(I)+IY
1810 IF X<-500 OR X>500 THEN IX=-IX
1820 IF Y<-500 OR Y>500 THEN IY=-IY
1830 IZ=SQR(IX*IX+IY*IY): ENPX(I)=15*IX/IZ: ENPY(I)=15*IY/IZ: ENR(I)=IZ¥15
1840 RETURN
1850 *IDO4
1860 ON SGN(RND<.07)*(ENN<ENMAX) GOSUB *ENEMYON
1870 ENR(I)=ENR(I)-1:IF ENR(I)>0 THEN RETURN
1880 IX=RND*400-200: IY=RND*400-200: X=ENX(I)+IX: Y=ENY(I)+IY
1890 IF X<-500 OR X>500 THEN IX=-IX
1900 IF Y<-500 OR Y>500 THEN IY=-IY
1910 ENX(I)=ENX(I)+IX: ENY(I)=ENY(I)+IY: ENR(I)=INT(RND*6)+3: RETURN
1920 '----- あと4分の1。がんばれ -----
1930 '--- 敵出現
1940 *MISL
1950 ENN=ENN+1: J=ENN: ENC(J)=0: ENHP(J)=2: ENP(J)=1
1960 ENX(J)=ENX(I): ENY(J)=ENY(I): ENZ(J)=ENZ(I)
1970 IX=ENX(J): IY=ENY(J): IZ=ENZ(J): IR=SQR(IX*IX+IY*IY+IZ*IZ)
1980 ENPX(J)=10*ENX(I)/IR: ENPY(J)=10*ENY(I)/IR: ENR(J)=10*ENZ(J)/IR: RETURN
1990 *ENEMYON
2000 ENN=ENN+1: J=ENN: ENC(J)=INT(RND*2)+1: ENP(J)=INT(RND*2)+2: ENHP(J)=3
2010 IF ENP(I)=4 THEN ENX(J)=ENX(I): ENY(J)=ENY(I): ENZ(J)=ENZ(I) ELSE ENX(J)=RN
D*1000-500: ENY(J)=RND*1000-500:ENZ(J)=RND*300+1500
2020 ON ENP(J) GOSUB ,*EON2,*EON3: RETURN
2030 *EON2
2040 ENPX(J)=ENX(J): ENPY(J)=ENY(J): ENR(J)=RND*360: ENR2(J)=RND*60+50: RETURN
2050 *EON3
2060 ENPX(J)=0: ENPY(J)=0: ENR(J)=0: RETURN
2070 *BOSSON
2080 BOSS=1: ENN=ENN+1: J=ENN: ENC(J)=3: ENP(J)=4: ENHP(J)=10+INT(RND*5)
2090 ENX(J)=RND*1000-500: ENY(J)=RND*1000-500: ENZ(J)=RND*100+1000
2100 ENR(J)=INT(RND*10)+3: RETURN
2110 '--------------- ゲームオーバー ----------------
2120 *GOVER
2130 GOSUB *S6:GOSUB *S7: CONSOLE 0,25: GOSUB *S5
2140 A$="スタッフ 「影さん!!」": GOSUB *S13
2150 A$="スタッフ 「影さん!寝てばかりいないで仕事して下さい!」": GOSUB *S13
2160 CMT=(STG-1)¥4:IF CMT>2 THEN CMT=2
2170 A$="影さん 「"+CMT$(CMT)+"」": GOSUB *S13
2180 A$="S T A G E "+AKCNV$(STR$(STG))+"  撃墜数"+AKCNV$(STR$(SC)): GOSUB *S13
2190 CLS : GOSUB *S0: LOCATE 32,12: COLOR 7: PRINT "G A M E   O V E R"
2200 GOSUB *S4: RETURN
2210 '----- さあ、もう一踏ばり!! -----
2220 '--------------- メインプログラム ---------------
2230 *MAIN
2240 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*383+VAL(LEFT$(TIME$,2))*17
2250 SCREEN 3,0,0,1: WIDTH 80,25: CONSOLE 0,25,0,1: COLOR ,,,,2: GOSUB *S5
2260 DEF FNA(K)=K/180*3.141592653589793#
2270 COLOR=(12,&HFF8): COLOR=(13,&H24F): COLOR=(15,0): MOUSE 0: MOUSE 1,,,0
2280 ENCHA=  3:  'ENCHA = 敵キャラデータ数-1(この場合4キャラということ)
2290 ENPOI= 19:  'LNMAX = 敵キャラデータの点の最大数-1(20個)
2300 LNMAX= 29:  'LNMAX = 敵キャラデータの線の最大数-1(30本)
2310 STAR = 39:  'STAR  = 空の星の数-1(40個)
2320 ENMAX=  6:  'ENMAX = 敵キャラ同時出現最大数(6匹)
2330 DIM STX(STAR),STY(STAR),ENDX(ENPOI,ENCHA),ENDY(ENPOI,ENCHA)
2340 DIM LK(ENCHA),LPST(LNMAX,ENCHA),LPEN(LNMAX,ENCHA),CNAME$(ENCHA)
2350 DIM SC(ENMAX),DSX(ENMAX),DSY(ENMAX)
2360 DIM ENX(ENMAX),ENY(ENMAX),ENZ(ENMAX),ENC(ENMAX),ENHP(ENMAX)
2370 DIM ENP(ENMAX),ENPX(ENMAX),ENPY(ENMAX),ENR(ENMAX),ENR2(ENMAX)
2380 DIM CMT$(2)
2390 RESTORE 120
2400 FOR I=0 TO ENCHA: READ CNAME$(I)
2410 READ P: FOR J=0 TO P-1: READ ENDX(J,I),ENDY(J,I): NEXT
2420 READ LK(I): FOR J=0 TO LK(I)-1: READ LPST(J,I),LPEN(J,I): NEXT
2430 NEXT
2440 FOR I=0 TO 2: READ CMT$(I): NEXT
2450 FOR I=0 TO STAR: STX(I)=RND*600-300: STY(I)=RND*600-300: NEXT
2460 ENX(0)=0: ENY(0)=0: ENZ(0)=300
2470 SCRN=150: DISP=7
2480 '--- WAIT CHECK
2490 CLS: CONSOLE ,,,0: COLOR 6: PRINT "W A I T   C H E C K"
2500 A$=TIME$: WHILE TIME$=A$: WEND: A$=TIME$: WHILE TIME$=A$: WT=WT+.4: WEND
2510 EX=0: EY=0: EZ=0: PX=0: PY=0: PZ=300
2520 ENN=1: ENX(1)=0: ENY(1)=0: ENZ(1)=300: ENC(1)=1
2530 OUT &HA6,1:OUT &HA4,0: WT2=0: W=0: A$=TIME$: WHILE TIME$=A$: WEND
2540 A$=TIME$: WHILE TIME$=A$: GOSUB *PVIEW: W=W+1: WEND: WT2=(W/7-2)*300
2550 CONSOLE ,,,1
2560 '--- MAIN LOOP
2570 WHILE 1: GOSUB *OPENING: GOSUB *GAME: GOSUB *GOVER: WEND
2580 '----- おつかれさん!! -----
```

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



にょろにょろ動いてチエック・ポイント通過ゲーム

にょろ〜りんぐ

VXたろう

レース規定

AからZまでのチェック・ポイント(以下CPと略)をアルファベット順に通過すればゴール。

CPは，その両横(右と左)を通れば通過したと判定されて(どんなに大回りでも可)消え，新しいCPが出現します。あるCPの通過判定が始まるのは，その直前のCPを通過した直後からです(**第1図**参照)。したがって複数のPCを同時に通過することはできません。

また自機(三角形)は時間がたつにつれ徐々に伸びていきます。自機や赤い障害物(レベル3で出現)に正面からぶつかると即ゲーム・オーバー。

なお画面端やCPは普通の障害物です。新記録を出すとレース内容が保存されます。言い忘れましたが通過判定は自機の先頭でのみ行なわれます。

運転マニュアル

マウスを使って画面上部のカーソルを動かします。カーソルが中央にあれば直進し，右にあれば右に，左なら左に回転します。

カーソルの位置が画面端のほうであるほど急カーブします(ハンドルをきるのと同じ要領)。アクセル，ブレーキはありません。

その他の操作

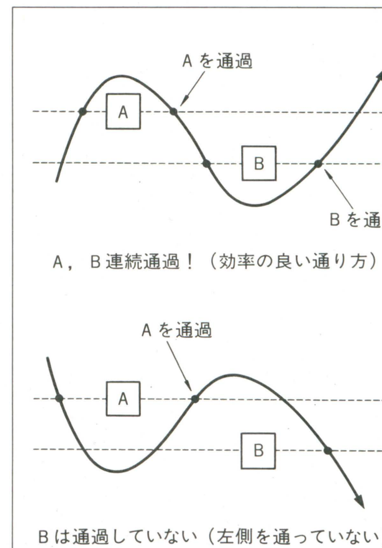
タイトル画面では1〜3でレベルを選びスタート，4〜6で各レベルの1位の走りのリプレイを，7〜9でランキングを見ることができます。

また「READY」と表示されているときは，左クリックでスタート，右クリックでタイトルに戻ります。

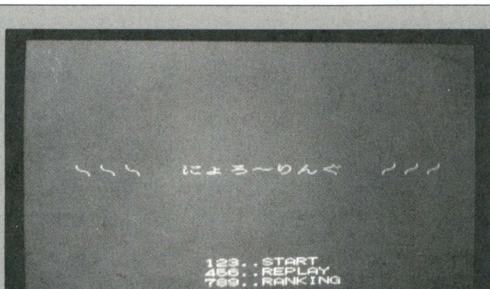
レース中ならいつでも HELP キーを押すことで「READY」状態に戻れます。

注意事項

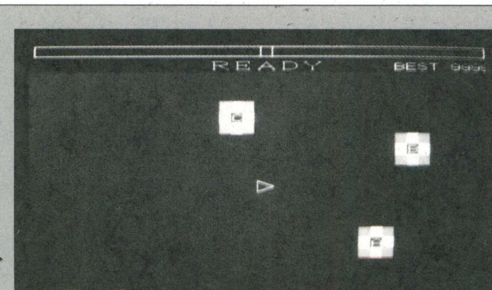
遊ぶときはディスクを常にドライブ1に



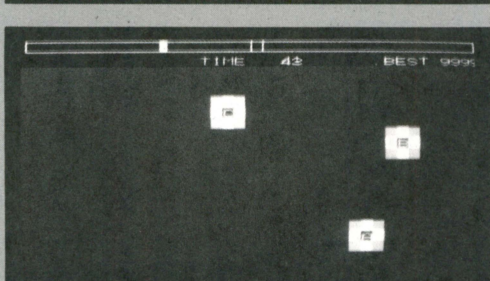
《第1図》通りかたのちがい



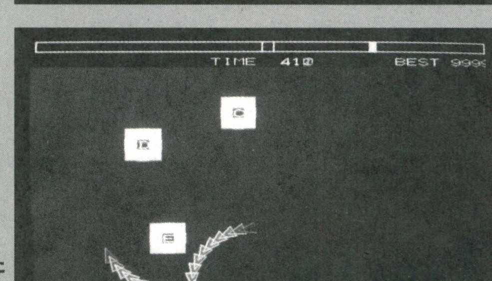
◀《写真1》シンプルなタイトル画面だぞっ!



▶《写真2》チェックポイントを効率良く通ろう



◀《写真3》上部の表示は左右への回転の度合い



▶《写真4》障害物に当たると方向を変える

★毎回「Arcade Game Graffiti」を楽しみにしています。いつの日かまとまったら，本にしてください。(埼玉県川口市・**佐藤慎也22才**)……
【**編**：アーケードゲームグラフィティーのファンは多いんですよ。ページがまとまったら，作ってみたいと思います。待っててね。】

《第1表》主な変数

変数	内容	変数	内容
X,Y	自機の座標	P	通るべきCPの番号
X1( )〜X3( ),Y1( )〜Y3( )	自機表示時の移動量	S	順位
X4( ),Y4( )	自機表示・衝突判定用	LV,LV$	レベル
ST( )	回転量	RF	リプレイかどうか
N	自機の角度	RE( ),R	リプレイ用
WC	自機書き込み用カウンタ	TM	時間
EX( ),EY( ),EX,EY	自機消去用の座標	TM( ),NA$( ),DA$( )	1位〜10位のデータ
EN( ),E	自機の角度（消去用）	W1〜W4	ウエイト（W1：自機のスピード　W2：衝突音　W3：画面効果　W4：「GAMEOVER」の表示時間）
EC	消去用カウンタ	%のついた変数	マウス制御用
FX,FY,GX,GY	移動先の座標		
M(,)	仮想画面		
PX(,),PY(,),PX,PY	CPの座標		

入れておくこと。また使うディスクには“mouse＊cod”をシステムディスクからコピーしておくこと。

いろんなこと

①初めて遊ぶときは“RUN 980”としてください。データファイルを作ります。

②プログラムは単純なことしかしていませんが，手抜きは一切ありません。320行はエラー防止用。コースデータ中の“_”は SHIFT ＋“ロ”で入力。

③操作が非常に難しい。馴れないとおもしろさが分かってもらえないかも。最短コースを探すのも楽しみの一つです。また障害物があるほうに無理に曲ろうとすると，向きが変わって突然ゲーム・オーバーになってしまいます。衝突音がしたら落ちついて徐々に方向を変えましょう。

④スピードは286（10MHz）に合わせてあります。各自110行のW1〜W4で調節してください。参考までにBX2(486SX33MHz) では W1=800；W2=800；W3=150；W4=35000あたりが目安です。

CHECKER FLAG

編：へ〜。このにょろにょろはぶつかるごとに長くなっていくんですね。

Dr.D：マウスのおもしろい使いかたじゃな。ただちょっと難しいかのぉ…わしがやってもどうしても最後まで行けん…読書諸君も各自のマシンに合ったスピードにウェイトを調整してくれたまえ。

にょろ〜りんぐのプログラム・リスト

```
10 '◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤ 初期設定 ◤◤◤◤
20 CLEAR,&H7F00:DEF SEG=&H7F00:IF PEEK(&H100)<>233 THEN BLOAD "mouse.cod"
30 SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7,1:DEFINT I-V
40 COLOR=(0,7):COLOR=(1,0):COLOR=(2,7):COLOR=(6,&HF0):COLOR=(5,&HFF0)
50 A%=&H100:E%=3:CALL A%(E%):IF E%=0 THEN PRINT "BAD CONDITION":BEEP:END
60 DEF SEG=0:MOUSE%=PEEK(204)+PEEK(205)*256+3
70 DEF SEG=&H7F00:FOR I=0 TO 63 STEP 2:POKE I,&H3F:POKE I+1,&HF8:NEXT I
80 A%=0:GOSUB *M : A%=16:C%=9:D%=630:GOSUB *M
90 A%=17:C%=9:D%=23:GOSUB *M : A%=9:B%=7:C%=15:D%=0:E%=&H7F00:GOSUB *M
100 A=359:L=100:DIM X1(A),X2(A),X3(A),X4(A),Y1(A),Y2(A),Y3(A),Y4(A),ST(630),EX(L
),EY(L),EN(L),M(40,25),PX(3,29),PY(3,29),RE(2499)
110 ON HELP GOSUB *H:HELP OFF :P!=3.14159 :W1=0:W2=50:W3=0:W4=4000
120 '◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤ データ準備 ◤◤◤◤
130 FOR I=0 TO 359 :D=P!*I/180
140   A1=COS(D)*15:B1=SIN(D)*15:A2=COS(D+P!*.75)*12:B2=SIN(D+P!*.75)*12
150   X1(I)=A1:Y1(I)=B1 : X2(I)=A2-A1:Y2(I)=B2-B1 : X4(I)=A1/2:Y4(I)=B1/2
160   X3(I)=COS(D+P!*1.25)*12-A2:Y3(I)=SIN(D+P!*1.25)*12-B2
170 NEXT I
180 FOR I=319 TO 630:A=(I-319)¥16:ST(I)=A:ST(639-I)=-A:NEXT I
190 DEF FNP(A)=ASC(MID$(A$+"QFMFIFUF",J*2+A,1))-60
200 FOR I=1 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 29:PX(I,J)=FNP(1):PY(I,J)=FNP(2)+3:NEXT J,I
210 *TITLE '◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤ タイトル画面 ◤◤◤◤
220 CLS 3:C=5:GOSUB *L
230 COLOR 6:LOCATE 4,12:PRINT "ヽヽヽ   にょろ〜りんぐ   〜〜〜"
240 C=6:GOSUB *L  :COLOR 7:LOCATE 15,21
250 PRINT "123..START";SPC(30);"456..REPLAY";SPC(29);"789..RANKING"
260 WHILE INKEY$<>"":WEND: K=0:WHILE K=0:K=VAL(INKEY$):WEND
270 A=(K-1)¥3:LV=K-A*3:LV$=STR$(LV):RF=-(A=1):S=0: C=1:GOSUB *L
280 OPEN "NYO_TM"+LV$ FOR INPUT AS #1
290 FOR I=1 TO 10:INPUT #1,TM(I),NA$(I),DA$(I):NEXT I:CLOSE :IF A=2 THEN *RANK
300 IF RF THEN DEF SEG=VARPTR(RE(0),1):BLOAD "NYO_RP"+LV$
310 *JUNBI '◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤ ラウンド準備 ◤◤◤◤
320 FOR I=0 TO L:EX(I)=15:EY(I)=60:NEXT I
330 ERASE M:DIM M(40,25):FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 40:M(J,I)=1:NEXT J,I
340 CLS 3:A$=STRING$(18,"─"):PRINT "┌"+A$+"┬┬"+A$+"┐└"+A$+"┴┴"+A$+"┘ ";
350 COLOR RF*4:PRINT "◤REPLAY◢";:COLOR 6:PRINT SPC(6);"R E A D Y";SPC(6);
360 COLOR 5:PRINT USING "BEST ####";TM(1):LOCATE 0,24:PRINT "LEVEL ";LV$;
```

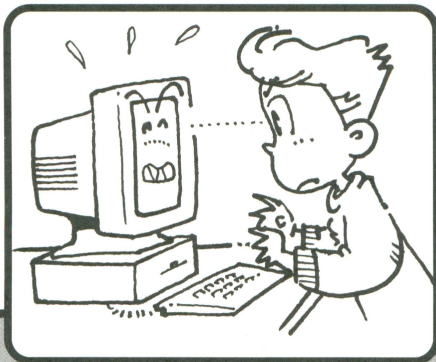

★最近，気づいたけど，「フロッピーディスクは息が長いなぁー」 Dr.Dとフロッピーディスク，どっちが先に……グワッ！（滋賀県近江八幡市・山本浩二21才）……【影：オッズ発表！ FD.1.2倍，Dr.D.10.5倍です。皆様投票待ってます。では，パドックです。Dr.D：！】

```
370 P=-3:FOR JJ=0 TO 2:GOSUB 620:NEXT JJ:PX=PX(LV,0):PY=PY(LV,0)
380 X=315+X1(0):Y=224:EX(0)=X:EY(0)=Y:EN(0)=0:EC=0:WC=1:N=0:TM=0:R=0
390 LINE-(639,47),1,BF:LINE(330,224)-(307,216):LINE-(307,232):LINE-(330,224)
400 IF LV=3 THEN LINE(272,48)-(351,127),6,BF:LINE(272,320)-(351,399),6,BF
410 DEF SEG=&H7F00:A%=0:B%=0:WHILE A%+B%=0:A%=3:GOSUB *M:WEND:IF B% THEN *TITLE
420 COLOR 6:LOCATE 15,2:PRINT "TIME      "
430 A%=4:C%=319:GOSUB *M :A%=1:GOSUB *M :COLOR 7:HELP ON
440 *MAIN '▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ メインループ ▼▼▼▼
450 FOR W=0 TO W1:NEXT :IF RF THEN C%=RE(R) ELSE A%=3:GOSUB *M
460 N=(N+ST(C%)+360)MOD 360 :RE(R)=C%:R=R+1     '< このC%はカーソルのX座標
470 FX=X+X1(N):FY=Y+Y1(N):GX=X+X4(N):GY=Y+Y4(N):C1=POINT(FX,FY):C2=POINT(GX,GY)
480 IF C1 OR C2 OR M(FX¥16,FY¥16)THEN BEEP 1:FOR W=0 TO W2:NEXT:BEEP 0:GOTO 570
490 EX=EX(EC):EY=EY(EC):E=EN(EC):EC=(EC+1)MOD L
500 LINE(EX,EY)-STEP(X2(E),Y2(E)),2:LINE-STEP(X3(E),Y3(E)),2:LINE-(EX,EY),2
510 PAINT(EX-X4(E),EY-Y4(E)),0,2
520 LINE(EX,EY)-STEP(X2(E),Y2(E)),0:LINE-STEP(X3(E),Y3(E)),0:LINE-(EX,EY),0
530 LINE(FX,FY)-STEP(X2(N),Y2(N)):LINE-STEP(X3(N),Y3(N)):LINE-(FX,FY)
540 PAINT(GX,GY),6,7
550 IF PY=Y¥16 THEN P(-(PX>X¥16))=1:IF P(0)+P(1)=2 THEN GOSUB *TUUKA:PX=PX(LV,P)
:PY=PY(LV,P)
560 X=FX:Y=FY:EX(WC)=X:EY(WC)=Y:EN(WC)=N:WC=(WC+1)MOD L
570 TM=TM+1:LOCATE 20,2:PRINT USING"####";TM
580 IF TM MOD 25=0 THEN EC=(EC+L-1)MOD L
590 IF P=26 OR C1>5 OR C2>5 OR TM=2500 THEN *W ELSE *MAIN
600 *TUUKA '▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ ポイント通過 ▼▼▼▼
610 FOR I=PY-1 TO PY+1:FOR J=PX-1 TO PX+1:LOCATE J,I:PRINT" ":M(J,I)=0:NEXT J,I
620 P=P+1:A=PX(LV,P+2):B=PY(LV,P+2):P(0)=0:P(1)=0
630 FOR I=B-1 TO B+1:FOR J=A-1 TO A+1
640 COLOR 4-(I=B OR J=A):LOCATE J,I:PRINT"■";:M(J,I)=1:NEXT J,I :COLOR 7
650 LOCATE A,B:PRINT MID$("ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZAOGL",P+3,1) :RETURN
660 *GOAL '▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ ゴール ▼▼▼▼
670 GOSUB *L  :FOR W=0 TO W4:NEXT W
680 IF RF THEN *TITLE ELSE IF TM>=TM(10) THEN *RANK
690 WHILE INKEY$<>"":WEND:LOCATE 10,22:INPUT"Input your name: ",NA$
700 S=1:WHILE TM(S)<=TM:S=S+1:WEND
710 FOR I=10 TO S+1 STEP -1:TM(I)=TM(I-1):NA$(I)=NA$(I-1):DA$(I)=DA$(I-1):NEXT
720 TM(S)=TM:NA$(S)=LEFT$(NA$+".....",5):DA$(S)=DATE$
730 OPEN "NYO_TM"+LV$ FOR OUTPUT AS #1
740 FOR I=1 TO 10:WRITE #1,TM(I),NA$(I),DA$(I):NEXT I:CLOSE
750 IF S=1 THEN DEF SEG=VARPTR(RE(0),1):BSAVE"NYO_RP"+LV$,0,2*R
760 *RANK '▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ ランキング ▼▼▼▼
770 WIDTH 40,20:COLOR 4:LOCATE 5,2:PRINT AKCNV$("LEVEL"+LV$+" RANKING"):COLOR 7
780 FOR I=1 TO 10
790   LOCATE 5,5+I:PRINT USING "##:   ####   @   @";I;TM(I);NA$(I);DA$(I)
800 NEXT I :COLOR@(0,S+5)-(39,S+5),6:FOR W=0 TO W4:NEXT W
810 COLOR 3:LOCATE 9,18:PRINT "HIT ANY KEY"
820 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND :WIDTH 40,25:GOTO *TITLE
830 *OVER '▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ ゲームオーバー ▼▼▼▼
840 FOR I=1 TO (WC-1+L-EC)MOD L :A=(WC+L-I)MOD L
850   FOR J=1 TO 20:CIRCLE(EX(A),EY(A)),J,6,,,,F,5:FOR W=0 TO W3:NEXT:NEXT
860 NEXT I  :GOSUB *L
870 CLS:A$=STRING$(49,"="):LOCATE 0,11:PRINT A$;" GAME  OVER  ";A$
880 FOR W=0 TO W4*1.7:NEXT W :GOTO *TITLE
890 ' ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼ その他 ▼▼▼▼
900 *W : HELP OFF :A%=2:GOSUB *M:IF P=26 THEN GOSUB 620:GOTO *GOAL ELSE *OVER
910 *M : CALL MOUSE%(A%,B%,C%,D%,E%) :RETURN
920 *H : HELP OFF :A%=2:GOSUB *M:BEEP 0:RETURN *JUNBI
930 *L : FOR I=0 TO 399 STEP 2:LINE(-1,I)-(640,399-I),C,B:FOR W=0 TO W3:NEXT:NEX
T:RETURN
940 DATA [BQKCBAKPD_GY@WLLJALUAUEAD¥JXARKNAJKGABKAARGYC]JPBEJ
950 DATA YL¥CM@ECGL@HL?U@^CRLJKBL]@FC]DFG]H]KZKUDJHJ@AIVKKLBD
960 DATA YFKM?NHN]BOCOJJFWL^N??U@H?OFSI¥GWM¥DFA_?EKOHOE[@AL_K
970 '=====================================================================
980 DIM A%(2499):FOR I=1 TO 3:OPEN "NYO_TM"+STR$(I) FOR OUTPUT AS #1
990 FOR J=0 TO 9:WRITE #1,9999,".....",".......":NEXT J:CLOSE
1000 DEF SEG=VARPTR(A%(0),1):BSAVE "NYO_RP"+STR$(I),0,5000 :NEXT I  :RUN
```


★父親が「PC98はもう古い！」と言います。本当なのDr.Dとつぐ美さん?!（埼玉県川口市・長澤巨樹14才）……【影：なぜ，私に聞いてこない。そんな時には，お父さんこそもう古いと言ってやりなさい。つぐ美：そういう事を言ってるから相談されないの。Dr.D：うむ。】

◆実用プログラム

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



ファイルの並べ替え自由自在!

CG file Ver.1.2

(シー ジー ファイル)

BASIC F.C.

内容

このプログラムは，その名のとおりファイルの順番をChangeするプログラムです。皆さんはディスクの中に入っているファイルを見るとき,「Files」コマンドを使っていると思います。でも「Files」を実行すると，以前セーブした順番に，だらだらとファイルが表示されますよね？

これじゃ見づらいと思いませんか？そこで登場するのがこのプログラムです。

これを使うと，自分の好きな順番にファイルを並び替えられるという，画期的（?）なものなのです。

さあ，早速このプログラムを入力して，ディスクのファイルの順番を日付順，ABC順など，自分の思いどおりに並べてファイルを見やすくしてみませんか？

(注：ソート機能なんて，気のきいた機能はありません。あしからず…)

《第1表》主な変数

SD	カーソルの位置
CHSL	選択ファイルの有無
CHI	ファイル全数
LP,YP	スクロールチェック

使いかた

とりあえずプログラムを入力してから，念のため一度SAVEしてRUNすればOKです。

操作方法

操作方法は画面に表示されます。↑↓キーで移動したいファイル名にカーソルを移動してから，スペース・キーを押します。すると選択されたファイルが右上に表示され，移動モードに入ったことを知らせます（選択モードのときは，右上のファイル名を表示するところに「****** ***」と表示されています）

つぎに移動させたい場所にカーソル・キーを持っていって，リターン・キーを押すとそこに選んだファイルが移動します。

間違ったファイルを選んだときは，ESCキーを押すと取り消されます。

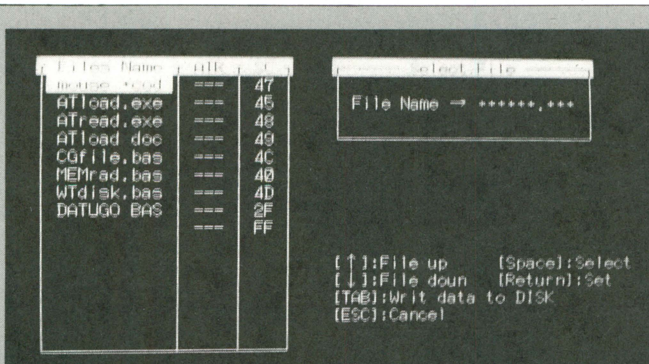
そして，ファイルを自分好みの順番に並べ替えたら，TABキーを押してください。すると，並べ替えたファイルの順番を，ディスクに記憶します。これをしないでこのプログラムを終了すると，せっかく並べ替えたファイルは，まったく変更されませんので，苦労が無駄になり

CHECKER FLAG

Dr.D：ほぅほぅ…なるほどな，FATを直接読み書きしておるのか…なかなかやるのぉ。

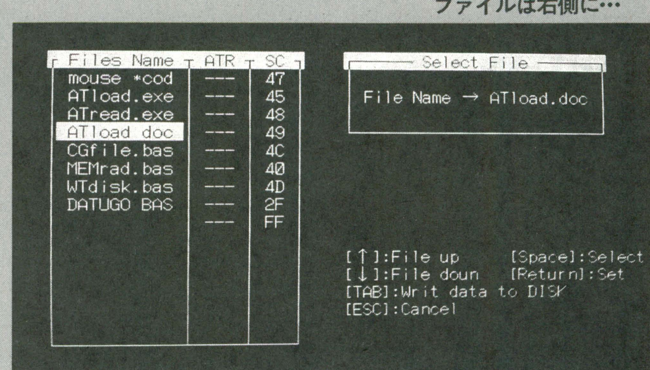
編：このプログラムは中級者以上の方が勉強するのにもってこいですね！がんばって解読してみてください。

Dr.D：ただし，失敗するとすべてのファイルを消してしまったりするので初心者の方は改造しないほうが良いぞ！



▲《写真1》ファイルの順番を変えるのだ

▼《写真2》セレクトしたファイルは右側に…



★BMを買った日（2/8）風呂で読んでいると,「ボッシャ〜ン」お湯へ，ドボン!! 1.5K離れた本屋へ……。トホホ…ホ。（千葉市・おりこう13才）……【編：お湯もしたたるいいBM。影：でた!!編ギャグ。つぐ美ちゃん，座ブトン持っていって。】

ます。

終了するときは STOP キーを押してください。

つぎから「Files」コマンドを実行するときには、自分で決めた順番通りにファイル名が表示されます。

注　意

このプログラムは、ディスクの中のファイルの目次のような場所を、直接操作していますので、プログラムのどこかが間違っていると、二度とそのディスクを読み込むことができなくなります。

ですから、プログラムを打ち込み終わった後、一度ディスクをバックアップしてから使ってみて、異常がないのを確認してから使ってください（ディスクのバックアップは、通常のシステムディスクに入っている「backup.n88」を使います）。

また、このプログラムは3.5から5インチの2HD専用です。2DDのディスクは使用できません。

最後に

リストは、詰め込むだけ詰め込んでいるので、かなり見づらいと思いますが、間違わないでください。本当はソート機能も付けたかったんですが、やめました（笑）。

あと、画面に「ATR」と表示されているところがありますが、それはファイルの属性を表します。直接関係ありませんが一応表示させています。表示の意味はつぎのとおりです。

R：リードアフターライト
P：リードオンリー
E：Pオプションセーブ

独り言

私は、この他にもディスク管理ユーティリティー、ディスクライター（直接ディスクを読み書きするやつ）、などいろいろなユーティリティーを作っています。

参考資料

N88日本語BASIC(86)リファレンスマニュアル
ユーザーズマニュアル

★

★

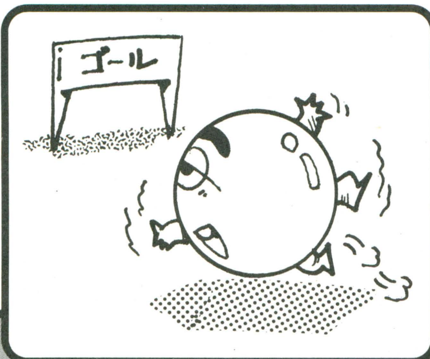
CG file Ver. 1.2のプログラム・リスト

```
100 CLS:SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,0:COLOR ,,,,2:CL$="******.***"
110 COLOR=(0,&H333):STOP ON:ON STOP GOSUB *A:GOTO *B
115 *A:CLS:CONSOLE 0,25,0,1:END
120 *B:DIM FA$(151),N1$(151),N2$(151),N3$(151),N4$(151),AT$(151),FBK$(152)
130 FIELD #0,128 AS M$(0),128 AS M$(1):CN=0:S=1:L1=0:L2=1:CT=0:OP=0
140 *L1:G$=DSKI$(1,0,35,S)
150 *L2:FA$(CN)=MID$(M$(L1),L2,16):N1$(CN)=MID$(FA$(CN),1,6)
160 N2$(CN)=MID$(FA$(CN),7,3):N3$(CN)=MID$(FA$(CN),10,1)
170 N4$(CN)=MID$(FA$(CN),11,1):N4$(CN)=HEX$(ASC(N4$(CN)))
180 IF VAL("&h"+N4$(CN))<15 THEN N4$(CN)="0"+N4$(CN)
190 N3$(CN)=HEX$(ASC(N3$(CN))):GOSUB *AT
200 IF ASC(MID$(N1$(CN),1,1))=&HFF THEN *E1 ELSE CH1=CH1+1
210 IF ASC(MID$(N1$(CN),1,1))=&H0  THEN N1$(CN)="?"+N1$(CN)
220 CN=CN+1:L2=L2+16:L3=L3+1:IF L2>128 THEN L2=1:L1=L1+1
230 IF L1>1 THEN L1=0:L2=1:S=S+1:GOTO *L1
240 BAKS=S:IF S>22 THEN *E1
250 GOTO *L2                                 ' 1        10        20        30
264 '                       ｷｼﾞｭﾝ ｶﾝｶｸ  -> +.........+.........+.........+
270 *E1:COLOR 4:LOCATE 8, 4:PRINT     "┌ Files Name ┬ ATR ┬ SC ┐":COLOR 0
275 FOR O=0 TO 14:LOCATE 8,5+O:PRINT "│                    │        │      │":NEXT
280 LOCATE 8,20:PRINT                "└────────────────────┴────────┴──────┘":COLOR 4
290 LOCATE 37,4 :PRINT               "┌───────── Select File ─────────┐":COLOR 0
300 FOR O=0 TO 2:LOCATE 37,5+O:PRINT "│                               │":NEXT
310 LOCATE 37,8 :PRINT               "└───────────────────────────────┘"
320 LOCATE 39,6 :PRINT "File Name → ";CL$
330 LOCATE 37,15:PRINT "[↑]:File up     [Space]:Select"
340 LOCATE 37,16:PRINT "[↓]:File doun   [Return]:Set"
350 LOCATE 37,17:PRINT "[TAB]:Writ data to DISK"
360 LOCATE 37,18:PRINT "[ESC]:Cancel"
380 *FP:IF CH1<15 THEN LP=CH1 ELSE LP=14
390 IF CH1<15 THEN YP=CH1 ELSE YP=14
400 FOR L=0 TO LP:LOCATE 10,5+L:PRINT N1$(OP+L)+AT$(OP+L)+N2$(OP+L)
410 LOCATE 23,5+L:PRINT N3$(OP+L):LOCATE 29,5+L:PRINT N4$(OP+L):NEXT
420 COLOR@(9,5+SD)-(20,5+SD),4:CH2=0
430 *M:A$=INKEY$:IF A$="" THEN *M
440 IF ASC(A$)=&H1E THEN *UP ELSE IF ASC(A$)=&H1F THEN *DN
450 IF ASC(A$)=&H1B THEN *EC ELSE IF ASC(A$)=&H9  THEN *TB
460 IF ASC(A$)=&H20 THEN *SL ELSE IF ASC(A$)=&HD  THEN *CR
470 A$=INKEY$:GOTO *M
480 *DN:COLOR@(9,5+SD)-(20,5+SD),0:SD=SD+1:IF SD>YP THEN SD=YP:CH2=1
490 IF CH2=1 THEN FOR TT=0 TO 10:A$=INKEY$:NEXT
500 IF CH2=1 THEN OP=OP+1:IF OP+15>CH1 THEN OP=OP-1:GOTO *FP ELSE *FP
510 COLOR@(9,5+SD)-(20,5+SD),4:CH2=0:GOTO *M
520 *UP:COLOR@(9,5+SD)-(20,5+SD),0:SD=SD-1:IF SD<0 THEN SD=0 :CH2=1
530 IF CH2=1 THEN FOR TT=0 TO 10:A$=INKEY$:NEXT
540 IF CH2=1 THEN OP=OP-1:IF OP<0 THEN OP=OP+1:GOTO *FP ELSE *FP
550 COLOR@(9,5+SD)-(20,5+SD),4:CH2=0:GOTO *M
560 *SL:IF CHSL=1 THEN BEEP:GOTO *M ELSE CHSL=1
570 SETF$=FA$(OP+SD):BK=OP+SD:LOCATE 52,6:COLOR 2
580 PRINT N1$(OP+SD)+"."+N2$(OP+SD):COLOR 0:GOTO *M
590 *EC:IF CHSL=1 THEN CHSL=0:LOCATE 52,6:PRINT CL$:GOTO *M ELSE *M
600 *CR:IF CHSL=0 THEN BEEP:GOTO *M ELSE CHSL=0
610 IF SD+OP>BK THEN *CR1 ELSE IF SD+OP<BK THEN *CR2 ELSE *EC
620 *CR2:FOR O=0 TO SD+OP-1:FBK$(O)=FA$(O):NEXT:FBK$(OP+SD)=SETF$
630 FOR O=OP+SD TO BK-1:FBK$(O+1)=FA$(O):NEXT
640 FOR O=BK TO CH1:FBK$(O+1)=FA$(O+1):NEXT:GOTO *RST
650 *RST:FOR O=0 TO CH1:FA$(O)=FBK$(O):NEXT:GOTO *RW
660 *RW:FOR CN=0 TO CH1:N1$(CN)=MID$(FA$(CN),1,6):N2$(CN)=MID$(FA$(CN),7,3)
670 N3$(CN)=MID$(FA$(CN),10,1):N4$(CN)=MID$(FA$(CN),11,1)
680 N4$(CN)=HEX$(ASC(N4$(CN))):IF VAL("&h"+N4$(CN))<15 THEN N4$(CN)="0"+N4$(CN)
690 N3$(CN)=HEX$(ASC(N3$(CN))):GOSUB *AT
700 IF ASC(MID$(N1$(CN),1,1))=&H0  THEN N1$(CN)="?"+N1$(CN)
710 NEXT:LOCATE 52,6:PRINT CL$:GOTO *FP
720 *CR1:FOR O=0 TO BK-1:FBK$(O)=FA$(O):NEXT
730 FOR O=BK TO SD+OP-1:FBK$(O)=FA$(O+1):NEXT:FBK$(SD+OP)=SETF$
740 FOR O=SD+OP+1 TO CH1:FBK$(O)=FA$(O):NEXT:GOTO *RST
750 *TB:STOP STOP:FOR O=0 TO 15:NO$=NO$+CHR$(&HFF):NEXT:P=0
760 FIELD #0,128 AS M$(0),128 AS M$(1):S$(0)="":S$(1)=""
770 MM=0:FOR O1=1 TO (CH1¥16)+1:FOR O1=0 TO 7
780 IF FA$(O1+MM)="" OR FA$(O1+MM)=N1$ THEN FA$(O1+MM)=NO$
790 IF FA$(O1+8+MM)="" OR FA$(O1+8+MM)=N1$ THEN FA$(O1+8+MM)=NO$
800 S$(0)=S$(0)+FA$(O1+MM):S$(1)=S$(1)+FA$(O1+MM):NEXT:MM=MM+16
810 LSET M$(0)=S$(0):RSET M$(1)=S$(1):S$(0)="":S$(1)="":DSKO$ 1,0,35,O:NEXT
820 STOP ON:GOTO *M
830 *AT:IF VAL("&h"+N3$(CN))=&H1 THEN AT$(CN)="*"
840 IF VAL("&h"+N3$(CN))=&H80 THEN AT$(CN)="."
850 IF VAL("&h"+N3$(CN))=&H0 THEN AT$(CN)=" "
860 IF VAL("&h"+N3$(CN))=&HA0 THEN N3$(CN)="-E-" ELSE N3$(CN)="---"
870 IF VAL("&h"+N3$(CN))=&H90 THEN N3$(CN)="--P"
880 IF VAL("&h"+N3$(CN))=&HC0 THEN N3$(CN)="R--"
890 RETURN
```

★　★

★なんと、ベーマが坊やらが髪を染めているではないか。それとも、もともと外国人なんでしょうか、わけがわからなくなってきましたね！
（愛知県名古屋市・**楠名っとう15才**）……【**影**：もう、私にもなにがなんだかさっぱりですよ。ハーッハッハ。**つぐ美**：いばらないの。】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.0/V2.0)用



重力の働くボールをうまく操れ！アクション・ゲーム

BATTLE BALLER（バトルボーラー）

TSUYOSHI

内容と遊びかた

近未来，人類は宇宙に進出し，月面上空1万メートルでは，重力制御エンジンを搭載した“BATTLE BALLER”による二つのゲームが大流行していた。

【リスト1】

1人プレイのタイムトライアル・ゲームで，リストを入力しRUNすると，3→2→1→GO!の合図と共にゲームが始まります。ジョイスティックで青色のBATTLE BALLER（以下BB）を操作し，ゴールを目指してください。BBの動きには慣性力が働き，壁に当たると進行方向逆に弾き飛ばされますので注意してください。三つのコースがあり，画面右にそれぞれのコースのタイムとトータル・タイムが表示されます（赤はベストタイム）。ちなみにデバッカの私の弟の最高タイムは1：6.6，2：11.5，3：9.3です。人間の限界に挑戦してください。トリガでリプレイします。

【リスト2】

2人プレイの対戦ゲームです。青のBBはキーボードの1～9キーで，赤のBBはジョイスティックで操作し，互いにぶつけあい，相手をブロックの外に弾き飛ばしてください。ブロックから出たプレイヤーの負けで，5ラウンド終了後勝敗が決定します。スペース・キーかトリガでリプレイします。

プログラムのしくみ

【リスト1】

《第1表》変数表

X, Y	XY座標
M, N	XY方向の速度
T	タイム
R	コース
B(6)	キャラクタ・データ
M(9), N(9)	各方向の移動量
T(3)	各コースとトータルのタイム
U(3)	各コースとトータルのベストタイム

●プログラムの中身

1000～	初期設定
1050～	ゲーム開始時の演出
1090～	メイン・ルーチン（BBの移動，タイム表示，壁の衝突判定，ゴール判定）
1180～	ゴール到着処理
1240～	ゲーム画面を描く

【リスト2】

《第2表》変数表

X0, Y0, M0, N0	青のXY座標，XY方向の速度
X1, Y1, M1, N1	赤のXY座標，XY方向の速度
R	ラウンド
B(6), R(6)	キャラクタ・データ
P(4)	各ラウンドの勝敗

●プログラムの中身

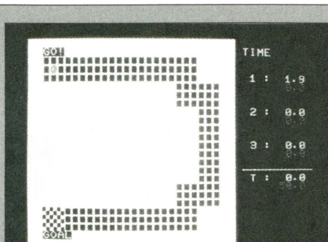
1000～	初期設定
1050～	メイン・ルーチン（BBの移動，衝突判定，飛び出し判定）
1140～	ブロックから飛び出した処理，勝敗決定処理
1220～	ゲーム画面を描く

プログラムの入力方法

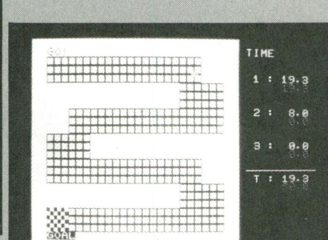
リスト1，2ともALL BASICですので，そのまま入力し，RUNしてください。

最後に

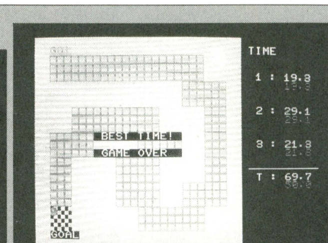
タイムトライアルで，時間表示が999.9を超えるとエラーになりますが，これはゲーム・スピードを優先させ，USING



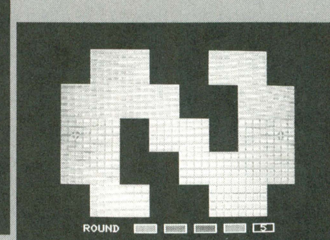
▲《写真1》1人用の第1面。基本的なコースです



▲《写真2》1人用の第2面。急カーブが三つも！



▲《写真3》1人用の第3面。クリアすると3面の合計タイムが出ます



▲《写真4》こちらは2人用。体当たりで相手を落としちゃいましょう

★創刊10周年の頃は，うちのパソコンもかなり新しかった…。（京都府宇治市・別所18才）……【つぐ美：創刊10周年の頃，サターンやプレステのような物は，全々予想できなかったね～。編：そして4月にはニンテン64，20周年の頃はどういう機械が出てるんだろ。】

表示可能な桁数の判定を行なってないからです（10分以上放置しないと出ませんが）。

本ゲームは基本に立ち返り，誰もが楽しめるものを作ろうと考え，作成しました。スピードはBASICの限界というところまで持っていったつもりです（PUT表示で使用する変数をキャラクタに必要なぎりぎりの分しかDIM定義しない，キャラクタを消すとき黒で塗りつぶすよりPRESETするほうが若干速いなどの工夫をしている）。

2月号にX1のプログラムが載ってない！ショックです。全国の元X1ユーザーのみなさん，押入れの奥からかつての名機を出して，最後にもう一花咲かせようではありませんか！



CHECKER FLAG

Dr.D：1人用も2人用もどちらもリストの長さのわりには楽しめるのう。壁に当たったときのはねかえる方向が不自然なような気がするが，ま，そんなことは気にしなくてもよいかな？

編：X1の投稿もかなり減ってきてます。X1ユーザーがんばれ。

X1

BATTLE BALLERの1人用プログラム・リスト

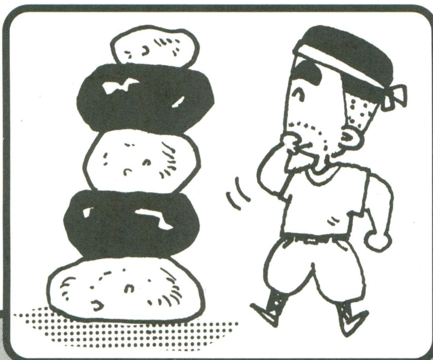
```
1000 '*****BATTLE BALLER 1P for X1*****
1010 CLEAR:DEFINT A-Z:CLICK OFF:DIM B(6),M(9),N(9),T(3),U(3):U(3)=500:PLAY 7200
1020 FOR F=1 TO 9:READ M(F),N(F):NEXT:DATA -1,1,,1,1,1,-1,,,,1,,-1,-1,,-1,1,-1
1030 FOR F=0 TO 6:READ B(F)     :NEXT:DATA 32316,-1,-1,15486,,12336,0
1040 GOSUB 1250
1050 '*****START*****
1060 FOR F=0 TO 2:PLAY"O4A9A":COLOR 2-(F=1)*4-(F=2)*2
1070 LOCATE 2,2:PRINT 3-F;"←←←■→■←←↓●←←↓■→■":PAUSE 8:NEXT
1080 COLOR 7:CFLASH 1:LOCATE 2,1:PRINT "GO!←←←↓";W$:PLAY"O6B9BB":CFLASH
1090 '*****MAIN *****
1100 M=M+M(STICK(1)):N=N+N(STICK(1)):M=M+(M>6)-(M<-6):N=N+(N>6)-(N<-6)
1110 LINE(X,Y)-(X+7,Y+7),PRESET,BF:X=X+M:Y=Y+N
1120 PUT@(X,Y)-(X+7,Y+7),B,PSET,5
1130 T=T+1:LOCATE 33,L:PRINTUSING"###.#";T/10
1140 IF SCRN$(X/8,Y/8,1)="□" THEN 1100
1150 IF SCRN$(X/8,Y/8,1)="▞" THEN 1190
1160 LINE(X,Y)-(X+7,Y+7),PRESET,BF:X=X-M:Y=Y-N:M=-M/3:N=-N/3:T=T+1:PALET 0,2
1170 PUT@(X,Y)-(X+7,Y+7),B,PSET,5:PLAY"O1D1C":PALET 0,0:GOTO 1100
1180 '*****CLEAR*****
1190 FOR F=0 TO 20:PALET 1,7:PLAY"O6A6B":PALET 1,1:NEXT:T(R)=T
1200 IF U(R)=0 OR T(R)<U(R) THEN LOCATE 8,11:PRINT " BEST TIME! ":U(R)=T(R)
1210 R=R+1:IF R<3 THEN PAUSE 30:GOSUB 1270:GOTO 1060
1220 GOSUB 1320:IF T(3)<U(3)THEN LOCATE 8,12:PRINT "NEW RECORD!!":U(3)=T(3)
1230 LOCATE 8,13:PRINT " GAME OVER  ":IF STRIG(1) THEN 1040 ELSE 1230
1240 '*****GAMEN*****
1250 WIDTH 40:SCREEN 0,0:COLOR 7:PRW &HFE:R=0:T(0)=0:T(1)=0:T(2)=0
1260 W$="□□□←←←↓□□□←←←↓□□□":V$="████████████████████████████████████████"
1270 CLS 4:FOR F=0 TO 23:PRINT V$:NEXT:PRINT V$;:CFLASH 1
1280 FOR Y=0 TO 6
1290 G$=MID$("FE0301010103FE FE037FC0FE03FF FE0379CD999B8E",R*15+Y*2+1,2)
1300 FOR X=0 TO 7:IF 2^(7-X) AND VAL("&H"+G$) THEN LOCATE X*3+2,Y*3+2:PRINT W$
1310 NEXT X,Y:CFLASH:LOCATE 2,20:PRINT"▞▞▞←←←↓▞▞▞←←←↓▞▞▞←←←↓GOAL"
1320 X=24:Y=24:M=0:N=0:L=R*4+4:T=0:T(3)=T(0)+T(1)+T(2)
1330 FOR F=1 TO 4:LOCATE 29,F*4:PRINT F;":";:PRINTUSING"###.#";T(F-1)/10
1340 COLOR 2:LOCATE 33,F*4+1:PRINTUSING"###.#";U(F-1)/10:COLOR 7:NEXT
1350 LOCATE 30,16:PRINT"T←←↑──────────":LOCATE 29,1:PRINT "TIME":RETURN
```

BATTLE BALLERの2人用プログラム・リスト

```
〒1000 '*****BATTLE BALLER 2P for X1*****
1010 CLEAR:DEFINT A-Z:CLICK OFF:DIM B(6),R(6),M(9),N(9),P(4):PLAY 7200
1020 FOR F=1 TO 9:READ M(F),N(F):NEXT:DATA -1,1,,1,1,1,-1,,,,1,,-1,-1,,-1,1,-1
1030 FOR F=0 TO 6:READ B(F):R(F)=B(F):NEXT:DATA 32316,-1,-1,15486,,12336,0
1040 GOSUB 1230
1050 '*****MAIN   *****
1060 M0=M0+M(STICK(0)):N0=N0+N(STICK(0)):M0=M0+(M0>5)-(M0<-5):N0=N0+(N0>5)-(N0<-
5)
1070 M1=M1+M(STICK(1)):N1=N1+N(STICK(1)):M1=M1+(M1>5)-(M1<-5):N1=N1+(N1>5)-(N1<-
5)
1080 LINE(X0,Y0)-(X0+7,Y0+7),PRESET,BF:X0=X0+M0:Y0=Y0+N0
1090 LINE(X1,Y1)-(X1+7,Y1+7),PRESET,BF:X1=X1+M1:Y1=Y1+N1
1100 PUT@(X0,Y0)-(X0+7,Y0+7),B,PSET,5
1110 PUT@(X1,Y1)-(X1+7,Y1+7),R,PSET,6
1120 IF ABS(X0-X1)<8 AND ABS(Y0-Y1)<8 THEN SWAP M0,M1:SWAP N0,N1:PLAY"O1C2D":GOT
O 1080
1130 IF SCRN$(X0/8,Y0/8,1)="□" AND SCRN$(X1/8,Y1/8,1)="□" THEN 1060
1140 '*****SHOUHAI*****
1150 FOR F=0 TO 20:P=0:A=(SCRN$(X0/8,Y0/8,1)="□"):B=(SCRN$(X1/8,Y1/8,1)="□")
1160 PALET 1,-A:PALET 2,-B-B:P=-A-B-B:PLAY"O5A4":PALET 1,1:PALET 2,2:NEXT
1170 P(R)=P-(P=0)*3:R=R+1:GOSUB 1320:IF R<5 THEN PAUSE 20:GOSUB 1250:GOTO 1060
1180 A=0:B=0:FOR F=0 TO 4:A=A-(P(F)=1):B=B-(P(F)=2):NEXT:C=-(A>B)-(B>A)*2
1190 LOCATE 14,11:PRINT "┌──────────┐"
1200 LOCATE 14,12:PRINT MID$("|DRAW GAME.|BLUE WIN !|RED WIN !  |",C*11+1,12)
1210 LOCATE 14,13:PRINT "└──────────┘":IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 1040 ELSE 1210
1220 '*****GAMEN  *****
1230 WIDTH 40:SCREEN 0,0:COLOR 7:PRW &HFE:R=0:W$="□□□□←←←←↓":W$=W$+W$+W$+W$
1240 FOR F=0 TO 4:P(F)=0:NEXT
1250 CLS 4:CFLASH 1
1260 FOR Y=0 TO 4:A=R*11+Y*2+1
1270 G$=MID$("7EFFFFFF7E 66FFFFFF66 7EFFE7FF7E 3CE7C3E73C 66F3DBCF66",A,2)
1280 FOR X=0 TO 7:IF 2^(7-X) AND VAL("&H"+G$) THEN LOCATE X*4+4,Y*4+2:PRINT W$
1290 NEXT X,Y:CFLASH:PLAY"O7C4CDCDAB"
1300 X0=44:Y0=92:M0=0:N0=0:X1=268:Y1=92:M1=0:N1=0
1310 LOCATE7,23:PRINT "ROUND   1   2   3   4   5"
1320 FOR F=0 TO 4:LINE(F*32+113,184)-(F*32+134,190),PSET,P(F),BF
1330             LINE(F*32+112,183)-(F*32+135,191),PSET,7,B:NEXT:RETURN
```

★パソ通やインターネットより速く情報がつたわるのは，オバサンたちの世間話だと少し前に実感した。(兵庫県揖保郡・**モモレンジャー14才**)……【**影**：確かに速い。とてつもなく速い。しかも，金はかからない。だが，エリアはせまい。**つぐ美**：まるでPHSね。】

X68000(X-BASIC V2.0)用



オセロ＋テトリス？の落ちものゲーム

オセロす

K.パジトノフ

はじめに

　このゲームは，あの有名な「テトリス」をつくった私が，ひまだったのでつくったものだ。このゲームも，ルールはいたって単純だが，とてもむずかしい。君たちにもぜひプレイしてもらいたい。それによって，君たちが何か得られることがあったなら，私としてもうれしい。

ゲールのルール

　さきほども述べたが，このゲームのルールは簡単だ。君たちはオセロというゲームを知っているか？そのオセロと同じだ。上から落ちてくる黒や白のコマで，下に積んであるコマをはさむのだ。

　オセロの場合，２人の人間が黒，白をそれぞれ受けもち，自分のコマを増やしていくわけだが，このゲームではプレイする人は１人で黒，白を受けもつ。つまり，どちらか片方のコマで他方のコマをはさむというわけだ。こうしてどんどん積みあげていく。そして，テトリスのように横１列コマをならべれば，その列は消える。コマの色はそろえなくてもよい。

　コマを落としたとき，そのコマでまわりのコマを一つもはさめなかった場合，そのコマは赤いコマになる。このコマは黒白どちらのコマでもはさめない。しかし，ときどき上から赤いコマが落ちてくる。このコマをさきほどのコマの上にのせれば，二つとも消える。これがこのゲームのすべてのルールだ。あ，それと，テトリスと同じで，一番上まで積みあげてしまったらGAME OVERだ。そうそう，それと，横１列コマをならべればその列は消えるわけだが，その列に赤のコマがあったときは消えないぞ。以上だ。

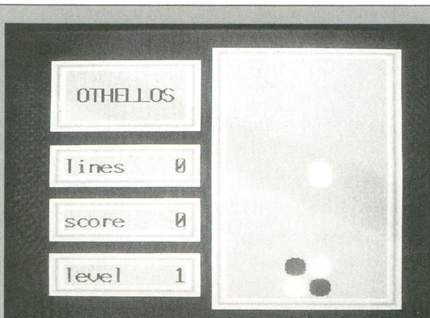
P.S.　このプログラムは91年2月に完成したものです。91年11月号のベーマガに，オセロのことがあったので送りました。

★　　★

CHECKER FLAG

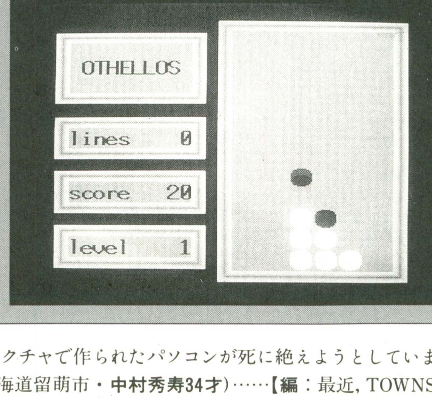
Dr.D：こんどはオセロのルールを組み合わせた落ち物ゲームか…。アイデアは良いんじゃが，ルールに少々難ありじゃ。赤いブロックを消す方法を改善すればもっと楽しめる難易度になるはずじゃ。

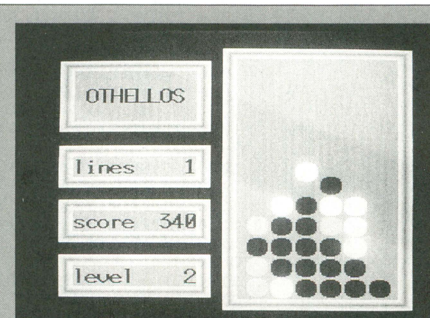
編：もうひと工夫必要なゲームですね。みんなで改良に挑戦してみましょうか。



▲《写真１》最初は，やはりこの型から始まります

▼《写真２》置きまちがえて赤ブロックを作ると急に消しにくくなります。キビシー！





▲《写真３》写真では黒に見えますが，中には赤いブロックも混ざっています

★FM TOWNSという日本独自のアーキテクチャで作られたパソコンが死に絶えようとしています。TOWNSユーザーのために，特集記事を企画してください。お願いします。(北海道留萌市・中村秀寿34才)……【編：最近，TOWNSに関するハガキ多いよね。ガンバTOWNS！】

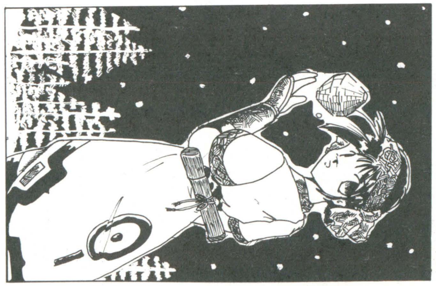
オセロすのプログラム・リスト

```
10 int x,y,rx,ry,f,g,st,ow,ex,li,sc,lv
20 dim sx(6)={-1,0,1,-1,1,-1,1}
30 dim sy(6)={1,1,1,0,0,-1,-1}
40 dim fb(8)={31,26,21,16,11,16,21,26,31},px(53),py(53)
50 dim bx(5),by(11),kb(7,12),i(7)={0,1,0,65535,0,1984}
60 dim hh(3)={2,3,3,2},pr(127),pr2(53),pd(5,11),p(53)
70 dim char sp(255):char w,aw,bw,cw:dim str gg(7)={
80 "00000111","00011111","00111111","00111111",
90 "01111111","01111111","01111111","01111111"}
100 screen 0,3,1,1:sp_init():sp_clr():sp_disp(1)
110 for a=0 to 3:for b=0 to 7:for c=0 to 7
120 g=val(mid$(gg(b),c+1,1))+(a*2)
130 sp(b*16+c)=g:sp(b*16+15-c)=g
140 sp((15-b)*16+c)=g:sp((15-b)*16+15-c)=g
150 next:next:sp_def(a,sp,1):next
160 for a=0 to 7:sp_color(a,i(a),1):next
170 for a=0 to 5:bx(a)=a*16+136:next
180 for a=0 to 11:by(a)=a*18+20:next
190 /*
200 fbox(24,32,103,78):fbox(130,20,235,235)
210 for a=0 to 2:fbox(24,a*48+110,103,a*48+128):next
220 /*
230 m_init():for a=1 to 5
240  m_alloc(a,100):m_assign(a,a):next
250 m_trk(1,"O4V10L6@1¦:CDEFGFED:¦¦:FGAB-<C>B-AG:¦")
260 m_trk(2,"O4V10L6@41¦:CDEFGFED:¦¦:FGAB-<C>B-AG:¦")
270 m_trk(3,"O4V15L6@68¦:4RRARRAAA:¦")
280 m_trk(4,"O4V15L30@46C")
290 m_trk(5,"O4V15L16@65AGFEFGA")
300 /*
310 randomize(val(right$(time$,2)))
320 color[,,,1]:color 7
330 /*
340 while 1:w=0:ex=0:li=0:sc=0:lv=1/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
350 for a=0 to 7:for b=0 to 12:kb(a,b)=1:next:next
360 for a=1 to 6:for b=1 to 11:kb(a,b)=0:next:next
370 /*
380 locate 4,3:print "OTHELLOS "
390 for a=0 to 127:pr(a)=0:next
400 for a=2 to 3:for b=10 to 11
410 kb(a+1,b)=hh(w):sp_move(w,bx(a),by(b),hh(w)-2)
420 pr(w)=1:sp_on(w):pd(a,b)=w:w=w+1
430 next:next:hyo()
440 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
450 repeat  :bw=(bw+1) mod 2
460 cw=rnd()*10:if cw=0 then aw=2 else aw=bw
470 x=rnd()*2+2:y=1:lv=ex¥20+1:hyo():ex=ex-(ex<200)
480 if pr(w)=1 then repeat:w=(w+1) mod 128:until pr(w)=0
490 pr(w)=1:sp_move(w,bx(x),by(y),aw):sp_on(w)
500 if kb(x+1,2)=0 then {
510  while kb(x+1,y+1)=0
520  for a=0 to 3:st=stick(1)
530 if m_stat(1)=0 then m_play(1,2,3)
540  for b=0 to 11-lv
550  x=x-(kb(x,y+1)=0)*(st=4)
560  x=x+(kb(x+2,y+1)=0)*(st=6)
570  sp_move(w,bx(x),by(y)+(a*6),aw)
580  if st=2 then break
590  st=0:next:next:y=y+1
600 endwhile:m_play(4) } else break     /* goto 1010 !!
610 kb(x+1,y)=aw+2:pd(x,y)=w:ow=0
620 if aw<>2 then {              /* } else ﾊ 940 ｷﾞｮｰ
630  for a=0 to 6
640  rx=x:ry=y:sz=0:f=0:repeat
650 rx=rx+sx(a):ry=ry+sy(a)
660  g=kb(rx+1,ry)
670  if g=aw+2 then sz=1:break
680  if g=2 or g=3 then pr2(f)=pd(rx,ry):f=f+1:goto 650
690  until 1
700  if sz=1 then {
710   for b=1 to f:ow=1:sc=sc+5:hyo()
720   sp_move(pr2(b-1),bx(x+(sx(a)*b)),by(y+(sy(a)*b)),aw)
730   kb(x+(sx(a)*b)+1,y+(sy(a)*b))=aw+2:next }
740  next
750  if ow=0 then {
760   sp_move(w,bx(x),by(y),2):kb(x+1,y)=4:continue }
770  ow=0:for a=0 to 5
780   if kb(a+1,y)=0 or kb(a+1,y)=4 then ow=1:break
790  next:if ow=0 then {
800   li=li+1:sc=sc+100:hyo()
810   for a=0 to 5
820    kb(a+1,y)=0:g=pd(a,y)
830    sp_off(g):pr(g)=0
840   next:f=0
850   for a=1 to y-2:for b=0 to 5
860    if kb(b+1,y-a)<>0 then {
870    g=pd(b,y-a):pd(b,y-a+1)=g
880    kb(b+1,y-a+1)=kb(b+1,y-a):kb(b+1,y-a)=0
890    pr2(f)=g:px(f)=b:py(f)=y-a
900    p(f)=kb(b+1,y-a+1)-2:f=f+1 }
910   next:next
920   for a=1 to f
930    sp_move(pr2(a-1),bx(px(a-1)),by(py(a-1)+1),p(a-1))
940   next:m_play(4) } } else {
950  if kb(x+1,y+1)=4 then {
960   sc=sc+50:hyo()
970   kb(x+1,y)=0:kb(x+1,y+1)=0
980   sp_off(w):pr(w)=0
990   g=pd(x,y+1):sp_off(g):pr(g)=0}else goto 750 }
1000 until 0
1010  m_play(5)
1020  for a=0 to 50:for b=0 to 1
1030   sp_disp(b):next:next :sp_off()
1040   locate 18,7:print "GAME OVER "
1050   repeat:until strig(1)<>0 :cls
1060 endwhile:end
1070 func hyo()
1080 locate 3, 7:print using "lines#####";li
1090 locate 3,10:print using "score#####";sc
1100 locate 3,13:print using "level#####";lv
1110 endfunc
1120 func fbox(x1,y1,x2,y2)
1130 fill(x1,y1,x2,y2,hsv(65,31,16))
1140 for af=0 to 8
1150 box(x1-1-af,y1-1-af,x2+1+af,y2+1+af,hsv(65,31,fb(af)))
1160 next
1170 endfunc
1180 /*-------present by K.Okushi-------*/
```

《第1表》変数表

- x, y……落ちてくるコマの座標
- rx, ry……この座標の状態は、コマをはさむときに使う
- ex……レベルアップのための経験値？
- sx, sy……コマを調べる位置をこれで移動させる
- px, py……コマが一列そろったとき、その列の上のすべてのコマの座標をこれにしまっておく
- bx, by……スプライト座標
- kb……縦13×横8のすべての座標のデータがこれに入っている。ちなみに0が空白、1が壁、2が黒のコマ、3が白のコマ、4が赤のコマ。まわりの壁がすべて1なので、画面に映っているワク（11×6）のまわりのデータも入っている
- pd……縦11×横6のすべてのスプライトのプレーン番号が入っている
- pr……0〜127のスプライトのプレーンのうち、使用中のプレーンに1、使用していないプレーンに0の値がつけられている
- pr2……ある座標のプレーン番号を入れておく
- w……上から落ちてくるコマのプレーン番号
- aw……上から落ちてくるコマの種類で、黒は0、白は1、赤は2

★××./Xと××./FM TOWNSが休刊になってしまったのでベーマガが頼りです。まあ〜ひとつよろしく頼んます。(大阪府箕面市・**土田敬生** 23才)……【**編**：MSX、TOWNSなどの情報源が減ってきている今、ベーマガはできるだけ頑張りたいと思います。頑張れユーザー諸君／】



評…背景がいいね(影)

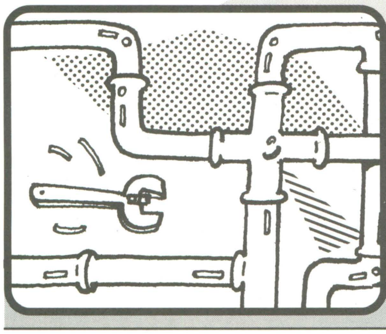
by 蒼夜

X68000

■ゲーム・ファンの指定蔵書。ナムコの名作をゲームBOOK化したユニークな書【ドラゴンスピリット】六八〇円

PC-E500/550/U6000用

ポケコン版パ○プドリームだ！パズルゲーム



the Transport Phenomenon

（ザ トランスポート フェノメノン）

アダモ改めADM

はじめに

　このゲームのアイデアは移動論の講義中に思いついたものです。タイトルはその教科書である“TRANSPORT PHENOMENA by R.Byron Bird”をもじってつけました。

内　容

　実行するとタイトル画面が表示されます。ここで RETURN キーを押すとゲームが始まります。また SPACE キー押すと消音状態でプレイできます。

　画面には寸断された5本のパイプが表示されています。

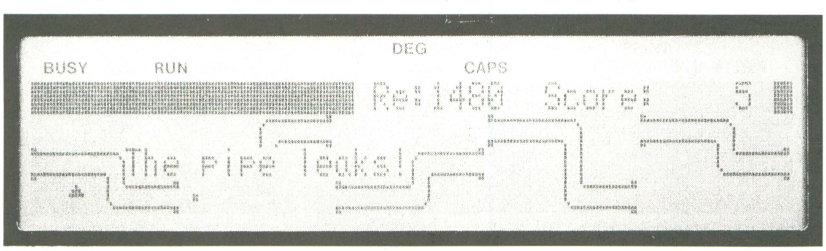
　よく見るとその1本にはドットが流れていますね。ドットがパイプのつながっていないところから流出してしまうとゲーム・オーバーです（ただし右端は自動的に左端のパイプにつながっている）。つまりパイプを並び替え，ドットが漏(も)れないように維持するのが目的です。

　うまく並び替えていくと，パイプが1本にきれいにつながります。高得点が得られるので目標として狙ってみてください。

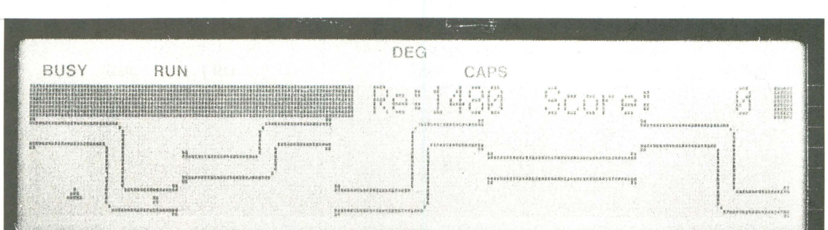
遊びかた

　パイプの操作がちょっと変わっていて，それがこのゲームのミソになっています。

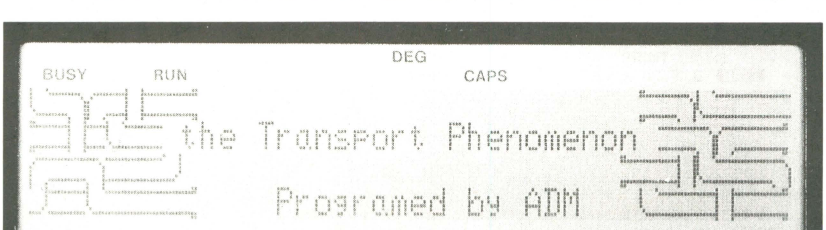
　基本的には2か所のパイプを選択して互いに入れ替えるのですが，その一方はコンピュータが勝手に選んでしまうのです（コンピュータの選んだものは目印で示されています）。



◀《写真1》パイプの入りまじったタイトル



▶《写真2》▲印のパイプとどれかを交換しよう



◀《写真3》ドットがパイプから漏れるとアウト

CHECKER FLAG

編：パソコンやビデオゲームでもパイプをつなげるゲームってのはよく見ますが，まあそのポケコン版といったところでしょうか。

Dr.D：ポケコンとしては少々長いリストになってしまったのう。こんどはリストのダイエットに挑戦してくれ。

《第1表》変数表

★数値変数	
I,J	FOR～NEXTのループ用
A,B,C	用途不定の汎用変数
L	入力ルーチンのループ数
LL	上述の上限
X	プレイヤーの指示したパイプの配置
C1	コンピュータの指示したパイプの配置
C2	上述の保持値
P	ドットの位置するパイプの配置
Q	ドットのパイプ内での位置（カウント数）
X1,Y1	ドットの座標
X2,Y2	上述の保持値
SC	スコア
RE	レイノルズ数
LV	現在のゲームのレベル
BS	1で通常，2で消音
★配列変数	
A(0～5)	パイプ配置用の変数
P(0～5)	位置に対応した，パイプ番号の格納
X(0～11,0～10),Y(0～11,0～9)	パイプの番号に対応した，ドットの移動先データ
C$(0～11)	表示キャラクタの元データ
P$(0～11,0～2)	パイプ表示キャラクタ（C$(0～11)を元にしている）
Q$(0～11,0～2)	指示されたパイプ表示キャラクタ(C$(0～11)を元にしている)

　プレイヤーの操作は，画面上のパイプの位置とPF1～PF5の各キーが対応しています。各々のキーを押すと，それとコンピュータの示した目印付きのパイプが入れ替わるのです。ちなみにドットが流れているパイプも入れ替えることができますが，その場合ドットはパイプとともに移動します。

　また SPACE キーを押すとドットが加速します。パイプは動かしたいがドットはのぞきたい場合等に活用してください。

★最近Pentium160MHzなんてのが出てびっくりしました。影さんもほしいですよね。（三重県度会郡・大西有13才）……【影：グハハハ。ほしいもなにも，すでに持ってるもんね。うらやましいだろう。編：編集部の所有物はすべて自分のものと思っている影さんです。】

Re?

画面上に表示されているReとは、レイノルズ数のことです。本来Reは

$$Re=\frac{Dv\rho}{\mu}$$

で定義される流体の状態を表す無次元数なのですが、はっきり言ってゲームには全く関係ありません。雰囲気を出すための演出で、とりあえずドットの流速を表していると思ってください。

なお、Reが2300を超えるとドットが乱流状態になります（理工系の方ならニヤリとしてもらえるかも)。

プログラムについて

BASICで組んであるのですが、キャラクタ定義のために機械語領域が最低でも512バイト必要です。以下を実行して機械語領域を確保してください。

POKE &BFE03, &1A, &B, 0, 2, 0⏎

CALL &FFFD8⏎

今回最も気を使ったのは、操作性とパイプの初期配置です。

操作性を上げるためにメインループを短くし、周期を短く押さえています。また初期配置は、まずすべてのパイプがつながるように配置したものをわざと合わないように選んで並べています。また一度パイプを1本につなげた後は、ドットの存在するパイプを残して新たなパターンを作成するように工夫しています。

★おーい！「BM CD-ROM SPECIAL VOL.1」がどこにも売ってないぞ!! キー!!(長野市・GKO15才)……【影：CD-ROM SPECIALは、電器屋さんや、ラーメン屋には売ってないぞ。本屋さんに売ってるよ。それでも見つからないときは注文してください。】

```
100:'>>>>the Transport P
    henomenon >>>>>
110:'
120:'        Respectful t
    o R.Byron Bird
130:'====Initialize ====
    ================
140:CLS :CLEAR :RANDOMIZ
    E :POKE &BFC93,0,&FA
    ,&B:DIM A(5),X(11,10
    ),Y(11,9),P(4),C$(11
    ),P$(11,2),Q$(11,2)
150:I=0:J=0:A=0:B=0:C=0:
    L=0:LL=0
160:X1=0:X2=104:Y1=0:Y2=
    0:X=0:P=0:Q=0:C1=0:C
    2=0:SC=0:LV=0:RE=0:B
    S=0
170:LOCATE 12,1:PRINT "J
    ust a moment."
180:FOR I=0 TO 9:READ A$
    :FOR J=0 TO 5:POKE &
    BFA66+I*6+J,VAL ("&"
    +MID$ (A$,J*2+1,2)):
    NEXT :NEXT
190:FOR I=0 TO 2:FOR J=0
     TO 2:A=I*4+J:READ A
    $,B$:FOR K=0 TO 9:X(
    A,K)=VAL ("&"+MID$ (
    A$,K*2+1,2)):Y(A,K)=
    VAL ("&"+MID$ (B$,K*
    2+1,2)):NEXT :X(A,10
    )=0:NEXT :NEXT
200:FOR I=0 TO 11:READ C
    $(I):NEXT
210:FOR I=0 TO 2:FOR J=0
     TO 2:A=I*4+J:FOR K=
    0 TO 2:READ B,C:P$(A
    ,K)=C$(B):Q$(A,K)=C$
    (C):NEXT :NEXT :NEXT
220:'====TITLE =========
    ================
230:KEY 0,"":CLS :RESTOR
    E 1070:FOR I=0 TO 3:
    READ A$,B$:LOCATE 0,
    I:PRINT A$:LOCATE 31
    ,I:PRINT B$;:NEXT
240:LOCATE 7,1:PRINT " t
    he Transport Phenome
    non ":LOCATE 13,3:PR
    INT "Programed by AD
    M";
250:A=ASC (INKEY$ ):BS=-
    (A=13):IF (A<>13)*(A
    <>32) GOTO 250
260:P=0:Q=0:C1=0:SC=0
270:'----Display -------
    ---------------
280:CLS :GOSUB 570
290:LOCATE 0,0:FOR I=0 T
    O 16:PRINT CHR$ &87;
    :NEXT :PRINT " Re:
        Score:        ";CH
    R$ &87;:GOSUB 680
300:LOCATE 13,2:PRINT "-
     Flow Start -"
310:BEEP BS,75,100:BEEP
    BS,100,50:BEEP BS,10
    0,50:BEEP BS,75,50:B
    EEP BS,75,50:BEEP BS
    ,39,200:BEEP BS,4€,3
    00
320:FOR I=1 TO 500:NEXT
    :LOCATE 8,2:PRINT P$
    (P(1),1);P$(P(2),1);
    P$(P(3),1)
330:'====Main Routine ==
    ================
340:GOSUB 660:IF A=4 GOS
    UB 580:SC=SC+300:GOS
    UB 680:GOTO 340
350:C2=C1:A=C1*8:B=P(C1)
    :LOCATE A,1:PRINT Q$
    (B,0);:LOCATE A,2:PR
    INT Q$(B,1);:LOCATE
    A,3:PRINT Q$(B,2);
360:BEEP BS,39,20:BEEP B
    S,50,25
370:'----Dot,Move ------
    ---------------
380:A=(P(P) AND 3):Q=Q+1
    :IF X(P(P),Q)>0 GOTO
     420
390:BEEP BS,10,40:IF X=-
    209 BEEP BS,10,40
400:Q=0:SC=SC+5-15*(X=-2
    09):GOSUB 680:IF P=4
     LET P=0:GOTO 420
410:P=P+1:IF INT (P(P)/4
    )-A GOTO 520
420:GOSUB 670:L=0
430:'----Controll ------
    ---------------
440:X=ASC (INKEY$ )-241:
    IF X=-209 LET L=LL
450:L=L+1:IF X>4 OR X<0
    OR X=C1 IF L<LL GOTO
     440 ELSE 380
460:BEEP BS,161,10
470:A=P(X):P(X)=P(C1):P(
    C1)=A:IF P=X LET P=C
    1 ELSE IF P=C1 LET P
    =X
480:A=C1*8:LOCATE A,1:PR
    INT P$(P(C1),0);:LOC
    ATE A,2:PRINT P$(P(C
    1),1);:LOCATE A,3:PR
    INT P$(P(C1),2);
490:A=X*8:LOCATE A,1:PRI
    NT P$(P(X),0);:LOCAT
    E A,2:PRINT P$(P(X),
    1);:LOCATE A,3:PRINT
     P$(P(X),2);:GOSUB 6
    70
500:C1=C2+RND 4:C1=C1+5*
    (C1>4):SC=SC+1:GOSUB
     680:GOTO 340
510:'====GAME OVER======
    ================
520:X1=X1+6:LINE (X2,Y2)
    -(X2+1,Y2+1),R,BF:LI
    NE (X1,Y1)-(X1+1,Y1+
    1),BF
530:FOR I=1 TO 40:BEEP B
    S,208+14*(I AND 1),5
    :NEXT
540:LOCATE 5-8*(P>1)-8*(
    P>2),1-(Y1<18)-(Y1>2
    0):PRINT "The pipe l
    eaks!"
550:FOR I=1 TO 4200:NEXT
     :GOTO 230
560:'====Sub Routine ===
    ================
570:GOSUB 620:GOSUB 630:
    GOSUB 650:RETURN
580:BEEP BS,75,100:BEEP
    BS,80,50:BEEP BS,100
    ,50:BEEP BS,75,50:BE
    EP BS,50,75:BEEP BS,
    55,200
590:LOCATE 13,1-(Y1<18)-
    (Y1>20):PRINT "- Con
    nected -":Q=2:FOR I=
    1 TO 2000:NEXT
600:GOSUB 620:A=(RND 5)-
    1:C=P(P):A(A)=INT (C
    /4):A(A+1)=(C AND 3)
    :GOSUB 630:FOR I=0 T
    O 4:A=I:I=I-4*(C=P(I
    )):NEXT :A=A-P+5
610:FOR I=1 TO A:B=P(0):
    FOR J=0 TO 3:P(J)=P(
    J+1):NEXT :P(4)=B:NE
    XT :GOSUB 650:C1=P:R
    ETURN
620:FOR I=0 TO 2:A(I*2)=
    I:A(I*2+1)=I:NEXT :F
    OR I=0 TO 3:A=I+RND
    (4-I):B=A(I):A(I)=A(
    A):A(A)=B:NEXT :RETU
    RN
630:FOR I=0 TO 4:P(I)=A(
    I)*4+A(I+1):NEXT :A=
    RND 4:B=P(0):P(0)=P(
    A):P(A)=B
640:FOR I=0 TO 2:A=P(I)
    AND 3:FOR J=I+1 TO 4
    :B=J:J=J-4*(A<>INT (
    P(B)/4)):NEXT :A=P(I
    +1):P(I+1)=P(B):P(B)
    =A:NEXT :RETURN
650:FOR I=0 TO 4:FOR J=0
     TO 2:LOCATE I*8,J+1
    :PRINT P$(P(I),J);:N
    EXT :NEXT :RETURN
660:A=0:FOR I=0 TO 3:B=(
    P(I) AND 3):C=INT (P
    (I+1)/4):A=A-(B=C):N
    EXT :RETURN
670:X1=P*48+X(P(P),Q):A=
    (X1 AND 7):Y1=Y(P(P)
    ,Q)+(RE>=2300)*((A>3
    )-(A<3)):LINE (X2,Y2
    )-(X2+1,Y2+1),R,BF:L
    INE (X1,Y1)-(X1+1,Y1
    +1),BF:X2=X1:Y2=Y1:R
    ETURN
680:LV=(INT (SC/500) AND
     7)
690:LL=VAL (MID$ ("34292
    52220181612",LV*2+1,
    2)):RE=10*INT (230*2
    2/LL)
700:LOCATE 21,0:PRINT US
    ING "####";RE:LOCATE
     33,0:PRINT USING "#
    ####";SC:RETURN
710:'====DATA ==========
    ================
720:DATA C3C342424242,42
    4242C3C300
730:DATA 424242424242,FF
    00000000FF
740:DATA 8202020204F8,41
    404040201F
750:DATA 1F2040404041,F8
    0402020282
760:DATA 103070301000,08
    0C0E0C0800
770:DATA 03090F151B21272
    D0000
780:DATA 0B0B0B0B0B0B0B0
    B0000
790:DATA 03090F151A1A212
    72D00
800:DATA 0B0B0B0B0C12131
    31300
810:DATA 03090F151A1A1A2
    1272D
820:DATA 0B0B0B0B0C131A1
    B1B1B
830:DATA 03090F151A1A212
    72D00
840:DATA 13131313120C0B0
    B0B00
850:DATA 03090F151B21272
    D0000
860:DATA 131313131313131
    30000
870:DATA 03090F151A1A212
    72D00
880:DATA 13131313141A1B1
    B1B00
890:DATA 03090F151A1A1A2
    1272D
900:DATA 1B1B1B1B1A130C0
    B0B0B
910:DATA 03090F151A1A212
    72D00
920:DATA 1B1B1B1B1A14131
    31300
930:DATA 03090F151B21272
    D0000
940:DATA 1B1B1B1B1B1B1B1
    B0000
950:DATA "          ","ｱｳｳ
    ｳｳｳｲ"
960:DATA "ｱｳｳｳｵ    ","ｱｳｳ
    ｳｶ    "
970:DATA "     ｴ    ","
     ｷｳｳｲ"
980:DATA "      ｸｳｳｲ","  ｺ
    "
990:DATA "  ｹ       ","  ｺ
     ｷｳｳｲ"
1000:DATA "  ｹ ｴ    ","
     ｹ ｸｳｳｲ"
1010:DATA &1,&1,&0,&0,&0
     ,&7,&2,&2,&5,&5
1020:DATA &0,&7,&2,&2,&4
     ,&4,&5,&9,&6,&6
1030:DATA &3,&3,&0,&7,&0
     ,&0,&1,&1,&0,&7
1040:DATA &0,&0,&2,&2,&5
     ,&9,&6,&6,&4,&A
1050:DATA &3,&3,&0,&0,&6
     ,&B,&3,&3,&0,&0
1060:DATA &0,&8,&1,&1
1070:DATA "ｷｳｵｸｳｴｳｳｲ","
     ｱｳｵｷｳｳｳｳ","ｱｳｴｳｷｳｳｵ
     "," ｸｳｳｵｸｳｳｲ"
1080:DATA "ｸｳｳｵｳｳｳｶ","ｱｳ
     ｳｴｷｳｳｳｵ","ｶｳｳｷｳｳｳｳｲ
     "," ｷｳｳｳｴｳｳｲ"
```

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MSX/2/2+/turbo R(MSX-MUSIC)用

ポリスノーツ
〜Call your name〜

©KONAMI ●窩闊田裕平

内　容

初めまして。初投稿だと思います。コナミの「POLICENAUTS」から「Call your name」をプログラムしました。なるべくオリジナルに近づけております。

プログラム

MSX-MUSIC用のBASICプログラムです。100行もなく割と短めなので，お気軽に打ち込んでください。

通常BASICに特有なテンポズレが生じることがありますが，このプログラムに関しては，

①テンポが120
（30の倍数だとズレが生じにくくなりますが，オリジナル自身もこのテンポです。）

②短い小節ずつ演奏させる

このことにより，ズレはほとんど生じません。

その他

はっきり言って耳コピーできたのは，メイン（ピアノ）とベース（チェロ）のみで，ギターに至っては半分出鱈目（でたらめ）です。そこで改造のポイント

①ギターの正確な旋律を打ち込む

②チェロの音色を作り，ベースに使う（このプログラムはすべて内蔵音色で作られており，ベースには6（トランペット）を使っています。）

③残り1ch.をメインかギターに使う

こんなところだと思います。

また6ch.構成なので，他機種にも容易に移植できるでしょう。MIDIなんか使うときれいでしょうね。

雑　談

去年12月に初めてCD再生機を買い，それまでCDを聴いたことのない私は，一度，古代裕三氏の曲を聴こうとCD屋に行くと，なんとほとんど廃盤になってるではありませんか。

1月現在，古代氏のCDを数枚，中古屋で買うことができましたが，依然「スキーム」「アーリーコレクション」は一度も見たことはありません。「POLICENAUTS」は12月中に買い，一度耳コピーしようと思ったのが今回の曲です。1月中旬にふと作ってみて，自分としてはちょっとしたデキだと思うのですが…。

ちなみに私は浪人生です。ということは，1月中旬といえば…。今，非常に大変です。

●参考にしたもの

PCMサントラCD

パソコン付属のBASIC入門

（なにせ，数年ぶり作ったもので）

★ GORRY先生より一言

実はPS版を発売日にゲットしながらも，まだプレイしておりません(2/7現在)。時間がほしい…。「スキーム」「アーリー…」はもう入手が難しいでしょうね。こつこつと中古屋を探してみてください。かくいう私もナムコの「ザ・ベスト・オブ・ビデオゲームミュージック」（だったかな？）を探し続けています…。

ポリスノーツ〜Call your name〜のミュージック・プログラム・リスト

```
10 'SAVE"PN-Cal.bas"
20 ''''''''''''''''''''''''''''''''
30 ' POLICENAUTS                  '
40 '      - Call your name -      '
50 '                (c) KONAMI    '
60 ' Programed by Ogota 'YOU'hei  '
70 ''''''''''''''''''''''''''''''''
80 _MUSIC(0,0,2,1,1,1,2,1)
90 CLEAR1000:DEFINTA-Z:DEFSTRA-F,X
100 DIMA(6),B(5),C(6),D(5),E(6),F(6)
110 '  Main (Piano)
120 A(0)="@0v15l8"
130 A(1)="r1r1r1o6c<b-a-g&g2"
140 A(2)="rr8gb->ce-d4.<b-g4e-4.f2&fe-4d2.<b-4.>"
```


★ベーマガのいいところは，古い機種(MSXやX68000)を扱ってくれるところ！古いモノも大切にしなきゃね。影さん！パソコンだけじゃなく，Dr.Dも大切に扱わなきゃイカンよ!!（埼玉県川口市・奥崎謙三30才）……【Dr.D：古いモノとは失礼な!!影：落ちついてDr。】

```
150 X="c4e-d4e-4.f4e-d4e-4.f2&f<b->df"
160 A(3)=X+"<b4.>d4g4."
170 A(4)=X+"<b4>dg&g2"
180 A(5)="gfe-d2c16d16e-dc<b-4gb->cc<b-a-g4>d4.c4.d4e-4f"
190 A(6)="gfe-d4b-4a-ga-b-g16.&g2g32a-gfe-4f4.e-4dc4<b-4>c&c1r1r1>c<b-a-g&g2"
200 '  Bass (Cello)
210 B(0)="@6v14o3"
220 B(1)="c<a-b-g"
230 B(2)="a-fb-g>":B(3)="a-fb-b>"
240 B(4)="l4cr8<b-8&b-2a-r8e-8&e-2f.g8&g2a-.b-8&b-2>"
250 B(5)=B(4)+"r1r1r1l1"
260 '  Chord (Violin)
270 C(0)="@2v11l1"
280 C(1)="o5c&cc&c"
290 C(2)="v13c<a-b-g"
300 C(3)="a-fb-g>"
310 C(4)="a-fb-b>"
320 C(5)="l4cr8<v11b-8&b-2v13a-r8v11e-8&e-2v13f.g8&g2a-.b-8&b-2>"
330 C(6)=C(5)+"v12l1c&cc&c"
340 '
350 D(0)="@2v11l1"
360 D(1)="o5e-&e-e-&e-"
370 D(2)="v13e-cd<b->"
380 D(3)="ccdd"
390 D(4)="l4e-r8v12d8&d2v13cr8<v11g8&g2v13a-.b-8&b-2>c.d8&d2"
400 D(5)=D(4)+"v11l1e-&e-e-&e-"
410 '  Guitar
420 E(0)="@10v13l8"
430 E(1)="o5e-<gb->e-4dc<b->c<gb->c4<gb->ce-<gb->e-4dc<b->e-dc<b-2&b->"
440 E(2)="<gb->e-4d&d16e-&e-16c<gb->e-4d&d16e-&e-16c<b->df4e-&e-16f&f16d<b->df4e
-&e-16f&f16d"
450 X="<e-gb->c4<b-4ge-gb->c4<b-4ge-fb->e-4f4."
460 E(3)=X+"<gb>df4g4."
470 E(4)=X+"<dgb>d8&d2"
480 E(5)="r64e-4.r4v11<gv12b->v13dc4.<r4v10e-v11b-v13ga-4.b-&b-2>c4.d16..&d2"
490 E(6)=E(5)+E(1)
500 '
510 F(0)="@10v13l8"
520 F(1)="o4c1<b-4.g&g2>c1<g4.g&g2>"
530 F(2)="c4.c&c2<a-4.a-&a-2b-4.b-&b-2>d4.d&d2"
540 X="<a-4.a-&a-2a-4.a-&a-2b-4.b-&b-2>d4."
550 F(3)=X+"d&d2"
560 F(4)=X+"<b&b2>>"
570 F(5)="r32g4.r8r2e-4.r8r2c4.d&d2e-4.f16.&f2"
580 F(6)=F(5)+F(1)
590 ' Play to Music
600 POKE&HFA3C,12:POKE&HFA8C,8
610 X="t120":PLAY#2,X,X,X,X,X,X
620 PLAY#2,A(0),B(0),C(0),D(0),E(0),F(0)
630 PLAY#2,A(1),"l1",C(1),D(1),E(1),F(1)
640 PLAY#2,A(2),B(1),C(2),D(2),E(2),F(2)
650 PLAY#2,A(3),B(2),C(3),D(3),E(3),F(3)
660 PLAY#2,A(2),B(1),C(2),D(2),E(2),F(2)
670 PLAY#2,A(4),B(3),C(4),D(3),E(4),F(4)
680 PLAY#2,A(5),B(4),C(5),D(4),E(5),F(5)
690 PLAY#2,A(6),B(5),C(6),D(5),E(6),F(6)
700 GOTO640
710 ' POLICENAUTS -Call your name -
```


★ベーマガ3月号届いた。「どうして届いたんだ？」と思い，ページを見たら，何年も前に投稿したゲームプログラムが採用されているではないか？出した本人もすっかり忘れてたのでびっくりしたよ‼なぜ今時……？(北海道札幌市・**ベーマガ歴11年24才**)……【**編**：……。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

PC-88mkII SR以降＋サウンドボードII
(ぴっける君，PCM未使用)用

COTTON
~STAGE2とSTAGE3

©SEGA/SUCCESS ●Silpheed☆

ご挨拶

Silpheed☆です。

今月はいきなりCOTTONです。今まで1面とエンディングしか載ってない(ハズ)ですよね，このゲームの曲は。というわけでSTAGE2とSTAGE3の2曲作ってみました。

88で，PCMは使っていません。

解説

基本的にCOTTONの曲はFM6音でできているみたいで，ドラムスもくせのない音色でそんなに難しい部類には入らないと思います。曲も結構しっかりとした出来ですし。ただ，あまり派手さがないのが誰も作らない理由かも知れないですね(^_^;)

とは言っても，YM2203系でやるとSSGをどのパートに割り振るかで悩む構成になっています。

特に変わったことはしていませんが，音色はなるべく似せるようにしました。あとはアタックを32分だけずらして演奏しているところがあります。

MML自体は短いのですが，音色設定で結構長くなってしまっていますね。音色をすべて設定しなければいけないぴっける君ですから，まあこれは仕方ありませんが……。

NeXT

最近聴いたのは，アルペンレーサー・ガンバレット・ときメモ(笑)……あと，ナムコのTALES OF PHANTASIAくらいですね。TALESはまだ1秒もゲーム自体をやっていないのですがオープニングは既に楽譜があります(爆)。

では，また来月。

● **参考**：
コットン／セガ・サクセス
(PCCB-00069 ポニーキャニオン)

COTTON STAGE2のミュージック・プログラム・リスト

```
100 ' COTTOn STAGE 2  (c)SEGA,SUCCESS 1991
110 '   save "2:CT_ST2.MUS"
120 '
130 DEFINT A-Z:DEFSTR A-F:OPTION BASE 0
140 DIM A(5),B(3),C(3),D(1),E(0),F(1):CMD INIT(L)
150 '
160 CMD VSET (1,
170 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
180 '                                                  electric bass 1
190 DATA 31, 12,  4,  7,  4, 37,  1,  4,  0,  0,
200 DATA 31, 13,  4,  7,  4, 32,  3,  3,  0,  0,
210 DATA 31, 12,  4,  7,  4, 30,  1,  0,  0,  0,
220 DATA 31, 11,  4,  9,  4,  0,  1,  1,  0,  0)
230 '
240 CMD VSET (2,
250 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,
260 '                                                  brass 1
270 DATA 20,  7, 10,  6,  2, 32,  0,  2,  0,  0,
280 DATA 24,  5,  8,  6,  4,  6,  0,  2,  0,  0,
290 DATA 24,  7,  8,  6,  4,  6,  0,  2,  0,  0,
300 DATA 24,  5,  8,  9,  4,  4,  0,  2,  0,  0)
310 '
320 CMD VSET (3,
330 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,
340 '                                                  brass 2
350 DATA 20,  7, 10,  8,  2, 28,  0,  2,  0,  0,
360 DATA 22,  5,  8,  8,  4,  6,  0,  2,  0,  0,
370 DATA 22,  7,  8,  8,  4,  6,  0,  2,  0,  0,
380 DATA 22,  5,  8,  9,  4,  2,  0,  2,  0,  0)
390 '
400 CMD VSET (4,
410 DATA 15, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,
420 '                                                  electric organ
430 DATA 26,  0,  0,  8,  0,  5,  0,  2,  3,  0,
440 DATA 26, 12,  0,  8,  6,  3,  0,  1,  7,  0,
450 DATA 26,  0,  0,  8,  0,  2,  0,  1,  7,  0,
460 DATA 26,  0,  0,  7,  0,  8,  0,  1,  3,  0)
470 '
480 CMD VSET(5,
490 DATA 62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
500 '                                                  brass 3
510 DATA 20,  5,  0,  0,  3, 28,  0,  2,  3,  0,
520 DATA 24,  0,  3,  6,  0,  2,  0,  2,  3,  0,
530 DATA 24,  4,  2,  6,  4, 22,  0,  4,  7,  0,
540 DATA 24,  4,  2,  6,  4, 10,  0,  2,  7,  0)
550 '
560 CMD VSET(6,
570 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
580 '                                                  electric bass 2
590 DATA 31, 12,  4,  7,  4, 34,  1,  4,  0,  0,
600 DATA 31, 13,  4,  7,  4, 30,  3,  3,  0,  0,
610 DATA 31, 12,  4,  7,  4, 30,  1,  0,  0,  0,
620 DATA 31, 11,  4,  9,  4,  0,  1,  1,  0,  0)
630 '
640 CMD VSET(7,
650 DATA 27, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
660 '                                                  hi-hat (close)
670 DATA 31, 15,  3, 12,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
680 DATA 31, 15,  3, 12,  0,  7,  0,  0,  0,  0,
690 DATA 31, 23,  0, 10,  0,  7,  0, 12,  0,  0,
700 DATA 31, 20, 21, 15,  0,  0,  0, 12,  0,  0)
710 '
720 CMD VSET(8,
730 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
740 '                                                  snare drum
750 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,
760 DATA 31, 19, 16,  8,  1,  0,  0,  0,  0,  0,
770 DATA 31,  0, 25,  8,  0, 10,  0,  1,  3,  0,
780 DATA 31,  0, 16,  8,  0,  0,  0,  1,  7,  0)
```

★パソコンの中を開けていじくっていたら，煙がでてきた。助けて～～っ!!（埼玉県草加市・**シロ18才**）……【**影**：だめじゃないか。分解するときは，電源を切らなければ感電しちゃうよ。**つぐ美**：説明書に分解はダメって書いてなかった？素人が手を出しちゃまずいわよ。】

```
790 '
800 A(0)="@M @1 @V102 Q8 O4 L8
810 A(1)="|: |: DDFD GDFD :| |: CCECFCGC :| |: <B-B->D<B-> E<B->F<B-> :|
820 A(2)="<AA>C<A >D<A>E<A4 @6 @V105 A>DE FEDC @1 @V102 :|
830 A(3)="|: <FFB-F> C<F>D<F GG>A<G> D<G>A<G :|
840 A(4)="@V109D>@V102DD<@V109D>@V102DD<@V109D>@V102D4<DDDDDD16E-16E16F16
850 A(5)="@V109F>@V102FF<@V109F>@V102FF<@V109F>@V102F4<FFFFFF16G-16G16A-16
860 FOR Z=0 TO 5:CMD 1,A(Z):NEXT
870 '
880 B(0)="@M @2 @V98 Q8 O4 L8 H3
890 B(1)="|: D4F4A4RD1^8 C4E4G4RC1^8 <B-4>D4F4R<B-RB-R>DFRFRE4D4EDRER1:|
900 B="RFFF FFFF EDC4 C4<A>D":B(2)="@3 @V94 Q7 O5 H0"+B+B
910 B(3)="@5 @V102 O5 RFR4 FR4F1^8 RA-R4 A-R4A-1^8
920 FOR Z=0 TO 3:CMD 2,B(Z):NEXT
930 '
940 C(0)="@M @2 @V94 Q8 O4 L8 R32 H-4
950 C(1)=B(1):C(2)="@3 @V83 Q7 O5 H-1"+B+B+"^-32"
960 C(3)="@5 @V102 O5 RDR4 DR4D1^8 RFR4 FR4F1^8
970 FOR Z=0 TO 3:CMD 3,C(Z):NEXT
980 '
990 D(0)="@M @4 @V95 Q8 O5 L8 |:16 R1 :|
1000 D(1)="D1E1D1E1 @5 @V102 O4 RB-R4 B-R4B-1^8 >RD-R4 D-R4D-1^8
1010 FOR Z=0 TO 1:CMD 4,D(Z):NEXT
1020 '
1030 E(0)="@M @4 @V95 Q8 O5 L8 |:16 R1 :| F1G1F1G1 R1R1R1R1
1040 CMD 5,E(0)
1050 '
1060 CMD MSET(S,"@8@V106(C,<C)"):CMD MSET(C,"@7@V102C")
1070 CMD MSET(T,"@8@V109(C,<C)")
1080 F(0)="@M O4 L8 Q8 @M |: |:14 cCsc :| tcCC Cstt :| |:8 cCsc :|
1090 F(1)="|: |:3 cCsc :| cCs16t16t16t16 :|
1100 FOR Z=0 TO 1:CMD 6,F(Z):NEXT
1110 '
1120 CMD TEMPO(176):CMD PLAY()
```

COTTON STAGE3のミュージック・プログラム・リスト

```
100 ' COTTOn STAGE 3  (c)SEGA,SUCCESS 1991
110 '    save "2:CT_ST3.MUS"
120 '
130 DEFINT A-Z:DEFSTR A-F:OPTION BASE 0
140 DIM A(3),B(3),C(3),D(3),E(2),F(0):CMD INIT(L)
150 '
160 CMD VSET (1,
170 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
180 '                                                  electric bass 1
190 DATA 31, 12,  4,  7,  4, 35,  1,  4,  0,  0,
200 DATA 31, 13,  4,  7,  4, 32,  3,  3,  0,  0,
210 DATA 31, 12,  4,  7,  4, 30,  1,  0,  0,  0,
220 DATA 31, 11,  4,  9,  4,  0,  1,  1,  0,  0)
230 '
240 CMD VSET (2,
250 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
260 '                                                  bell 1
270 DATA 27, 10,  8,  8,  4, 34,  0, 12,  3,  0,
280 DATA 27,  8,  5,  8,  2,  1,  0,  2,  3,  0,
290 DATA 26,  9,  4,  8,  4, 30,  0,  6,  7,  0,
300 DATA 23,  6,  8,  9,  4,  5,  0,  2,  7,  0)
310 '
320 CMD VSET (3,
330 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,
340 '                                                  bell 2
350 DATA 31, 13,  8,  9,  5, 28,  1,  3,  3,  0,
360 DATA 31,  8,  7,  9,  4,  1,  1,  2,  7,  0,
370 DATA 28, 12,  7,  7,  4, 32,  1, 12,  7,  0,
380 DATA 28,  8,  7,  7,  4, 28,  1,  2,  3,  0)
390 '
400 CMD VSET (4,
410 DATA 57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,
420 '                                                  distortion guitar
430 DATA 27, 13,  8,  8,  7, 25,  0,  8,  0,  0,
440 DATA 28, 10,  8,  5,  7, 24,  0,  2,  0,  0,
450 DATA 29,  8,  8,  5,  6, 27,  0,  1,  0,  0,
460 DATA 30, 10,  8,  7,  2,  0,  0,  3,  1,  0)
470 '
480 CMD VSET(5,
490 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
500 '                                                  bell 3
510 DATA 31, 14,  7,  6, 10, 34,  0, 10,  7,  0,
520 DATA 31, 13,  7,  6, 11, 10,  0,  2,  7,  0,
530 DATA 31, 13,  7,  6, 11, 10,  0,  2,  4,  0,
540 DATA 31, 13,  5,  5, 11, 10,  0,  2,  2,  0)
550 '
560 CMD VSET (6,
570 DATA 15, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,
580 '                                                  electric organ
590 DATA 22,  3,  1,  8, 10,  5,  0,  2,  3,  0,
600 DATA 22,  3,  1,  8, 12,  3,  0,  1,  7,  0,
610 DATA 22,  3,  1,  8, 10,  2,  0,  1,  7,  0,
620 DATA 22,  3,  1,  7, 10,  8,  0,  1,  3,  0)
630 '
640 CMD VSET(7,
650 DATA 27, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
660 '                                                  hi-hat (close)
670 DATA 31, 15,  3, 12,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
680 DATA 31, 15,  3, 12,  0,  7,  0,  0,  0,  0,
690 DATA 31, 23,  0, 10,  0,  7,  0, 12,  0,  0,
700 DATA 31, 20, 21, 15,  0,  0,  0, 12,  0,  0)
710 '
720 CMD VSET(8,
730 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
740 '                                                  snare drum
750 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,
760 DATA 31, 19, 16,  8,  1,  0,  0,  0,  0,  0,
770 DATA 31,  0, 25,  8,  0, 10,  0,  1,  3,  0,
780 DATA 31,  0, 16,  8,  0,  0,  0,  1,  7,  0)
790 '
800 A(0)="@M @1 @V102 Q7 O4 L8
810 A(1)="|: |:8 E :| |:8 D :| |:8 C :| <|:8 B :|> :|
820 A(2)="|: EEEE EECD  CCCC CC<B>C  DDDD DDCD / <BBBB BBAG :| >EEEE EDC<B
830 A(3)="|: |:8 A :| |:16 B :| >|:8 C :|< :| >@V104GGG-G-EER4
840 FOR Z=0 TO 3:CMD 1,A(Z):NEXT
850 '
860 B(0)="@M @2 @V97 Q8 O3 L8 H5
870 B(1)="|: |:4 A/B2.. :| A2.. :| @3 @V104 O4 H3
880 B(2)="|: EG4B4.AGAG2.. / DG-4A4.GAB1 :| G-G-4G-4.A4GE4R2^8
890 B(3)="@4 @V99 A2>E2D1 <B2>G-2E1 E8G-4G2R G-G4A2R R>CCCC<BAGB1 <GGG-G-EER4
900 FOR Z=0 TO 3:CMD 2,B(Z):NEXT
910 '
920 C(0)="@M @2 @V96 Q8 O3 L8 H5
930 C(1)="|: |:4 E/G2.. :| G-2.. :| @6 @V90 O4 H3 E1G1A1B1 E1G1A1E1
940 C(2)="@5 H0 O5 @V98 RERERERE |: RG-RG-RG-RG- :| RGRGRGRG
950 C(3)="@4 @V97 O5 CD4E2R DE4G-2R R>CCCC<BAGB1 <GGG-G-EER4
960 FOR Z=0 TO 3:CMD 3,C(Z):NEXT
970 '
980 D(0)="@M @2 @V97 Q8 O3 L8 H-5
990 D(1)="|: |:4 A/B2.. :| A2.. :| @3 @V94 O4 H-3 R32
1000 D(2)=B(2)+"^-32 |:4 R1 :| @4 @V97 O4
1010 D(3)="EG-4G2R G-G4A2R L16 Q7 <|:16 B :| B>DEG-DEG-GG-GABAB>DE R1
1020 FOR Z=0 TO 3:CMD 4,D(Z):NEXT
1030 '
1040 E(0)="@M @2 @V96 Q8 O3 L8 H-5
1050 E(1)="|: |:4 E/G2.. :| G-2.. :| @6 @V90 O4 H-3 E1G1A1B1 E1G1A1E1
1060 E(2)="@5 H0 O5 @V98 RCRCRCRC RDRDRDRD RE-RE-RE-RE- RERERERE |:5 R1 :|
1070 FOR Z=0 TO 2:CMD 5,E(Z):NEXT
1080 '
1090 CMD MSET(S,"@8@V106(C,<C)"):CMD MSET(C,"@7@V103C")
1100 CMD MSET(D,"@7@V97C")
1110 F(0)="@M O4 Q8 L16 |:8 |:3 cdCC :| ssss :|  |:33 cdCCs8dC :| cdCCssss
1120 CMD 6,F(0)
1130 '
1140 CMD TEMPO(160):CMD PLAY()
```

★あまりにもモデルチェンジが早くてWin95導入マシン選びに悩んでます。そんな私にベーマガはとても役に立っていますよ（福岡県筑紫野市・**伊藤秀治25才**）……【**編**：それで、パソコンは決まったの？いつまでも悩んでいると、新モデルがどんどんでますよ。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

X68000＋NAGDRV＋GS音源用

ロマンシングサ・ガ3

〜ファンファーレ〜

©スクウェア

●重長孝之

内　容

スクウェアのスーパーファミコン用RPG『ロマンシング サ・ガ３』から「ファンファーレ」をお送りします。私はスーファミを持っていないからゲームのほうはやったことがありません。

プログラムについて

もともと８秒しかない曲なのですぐに採譜はできました。アレンジはいつものように複雑なコードを加えたりしています。

注目してほしいところは，ティンパニの連打のリアルな打ち込みと，キラキラ鳴っているグロッケンの音です。最近はウィンド・チャイム＋グロッケンのグリスアップ&ダウンが癖(くせ)になっています。95年７月号でもこのテクニックを使っていました。

余　談

こんなに短い曲（？）でも完成度の高いアレンジができたと，自負しています。ところで，ファンファーレなのになぜかメロディーの音色がトランペットでないと思った人もいるかもしれませんが，あまり気にしないでください。

今回は予告編的なプログラムであって，これを聴いて次回を期待してほしい。「なにっ！，これがロマサガ３の曲か!?」というような意表を突くサウンドになるでしょう。で，現在「エンドタイトル」を製作中。

●参考にしたもの

ロマンシング サ・ガ３・オリジナル・サウンド・ヴァージョン
NTT出版／PSCN-5033〜5

★ GORRY先生より一言

今回はまた短いリストで送ってきてくれました。演奏時間もちょっと短いですが，期待していいでしょう。

この程度でさえ入力がメンドいあなたには，別冊CD-ROMスペシャルをどうぞ。Windows対応マシンがあれば，さらに楽しむことができます。

ロマンシングサ・ガ3〜ファンファーレ〜のミュージックプログラム・リスト

```
=============== RS3319gs.ms ===============
*       RS3319gs.ms
*-------------------------------------------------------------------------------
#title          Romancing Sa·Ga 3 -Fanfare-
#composer       Kenji Ito
#programmer     Tac Shigenaga
#midi-module    GS
#midi-transpose 0
#volume-sens    8
#base-count     192
#octave-x-mode  1
#volume-x-mode  1
#q-mode         1
#tempo-mode     1
#midi-tie-mode  1

* Control Change Macro Set ----------------------------------------------------
MS h,"CC$06,"   * Data Entry MSB
MS i,"CC$26,"   * Data Entry LSB
MS j,"CC$5B,"   * Reverb Send Depth
MS m,"CC$5D,"   * Chorus Send Depth
MS s,"CC$62,"   * NRPN LSB
MS u,"CC$63,"   * NRPN MSB
MS x,"CC$64,"   * RPN LSB
MS z,"CC$65,"   * RPN MSB

* MIDI Sound Module Initialize ------------------------------------------------
00 CH01 t108

```


★２年半ぶりにベーマガを買った。つぐ美さんに，また会えてよかった。な〜んだ影さん，ま〜だ居たんですか!?（岡山県倉敷市・**山本健太郎18才**）……【**影**：ま〜だ居たんですよ。どう〜もすみません。**つぐ美**：何スネてるの。健太郎君，おひさしぶり。またよろしくね。】

```
00 E2:RA r16
00 E2:PR1,2,2,2,2,2,1,2,6,4,0,0,0,0,0,0 r64
00 E2:ER0,3,0,127,52,0,32 r64
00 E2:EC0,3,127,16,84,1,56,127 r64

* Drums Part Setup -----------------------------------------------------------------
00 CH10 @48  V96  p64  j48  m8   r64

00 u28  s59  h84  r64

* Percussion -----------------------------------------------------------------------
00 CH01 MM0 T00 @47  V96  v96  p64  j48  m8   l#7 q14 o2 r64

00 S2S3S4S5S7S8S9S10 r#66

00 a16)64[a((a#5)a(a#5))a((a#5)aa#5]a((a#5)a((a#5)a((a#5a((a#5((aa#5aa#5
00 S1S2S3S4S5S6S7S8S9S10 <d2 d2> a4a4 a8)64[a((a#5)a(a#5))]3 [a((a#5)]6a24((a12

*--------
01 CH10 MM0 T00 v80  l4  q14 o3

01 W b2 r2 b2 b2

* Bass -----------------------------------------------------------------------------
02 CH02 MM0 T00 W CC0,8   @50  V64  v127 p64  j127 m64  l4  q16 o2

02 W d2 >g2 b-<c d2& d2

* Melody ---------------------------------------------------------------------------
03 CH03 MM0 T00 W @49  V84  v127 p64  j48  m16  l16 q16 o5 r64

03 u1   s99  h32  r64 u1   s100 h114 r64 u1   s102 h58  r64 M0,16

03 W deg-da4& argg-erdr fdefgefg a2& a2

*--------
04 CH04 MM0 T00 W @49  V84  v96  p64  j48  m16  l16 q16 o6 r64

04 u1   s99  h38  r64 u1   s100 h114 r64 u1   s102 h58  r64 M0,16

04 W deg-da4& argg-erdr fdefgefg a2& a2

* Backing 1 ------------------------------------------------------------------------
05 CH05 MM0 T00 W @13  V68  v108 p100 j32  m32  l16 q14 o5

05 W g-gag-<d4& d>rbagrg-r b-gab-<c>ab-<c d2

*--------
06 CH05 MM0 T00 v108 l16 q14 o5

06 W ab<d->a<g-4& g-rdd->brar <d>b-<cdecde g-2

* Backing 2 ------------------------------------------------------------------------
07 CH06 MM0 T00 W @68  V76  v100 p28  j48  m16  l16 q12 o4

07 W [a<dg-d>][gb<d>b] fb-<d>b-g<cec q8 ag-d>ag-d>ag- v84q16 d2

* SE -------------------------------------------------------------------------------
08 CH07 MM0 T00 W CC0,5   @124 V48  v84  p64  j48  m16  l2  q16 o4

08 W [ a& ]4 a

*--------
09 CH08 MM0 T00 W @9   V48  v84  p64  j127 m64  l24 q12 o5

09 W [ cd-de-efg-ga-ab-b <cd-de-efg-ga-ab-b ] <c>bb-aa-gg-fee-dd-

* Chord ----------------------------------------------------------------------------
10 CH09 MM0 T00 W @48  V64  v96  p64  j127 m64  l0  q16 o4 r64

10 u1   s99  h58

10 W r#2 >a<d-dg-2 >gb<dg-2 >ab-<df4>a<ceg4 >a<d-dg-2& r2

* (C)1995 SQUARESOFT ---------------------------------------------------------------

    Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10
Data count : 00756 00384 00480 00492 00492 00384 00384 00480 00480 00480 00485
Loop count : ····· ····· ····· ····· ····· ····· ····· ····· ····· ····· ·····
```

X68000

■おもちゃに活かされた工夫とテクノロジーを探る好著【トイテクノロジー】一八〇〇円

★友人曰く「オタクの世界だ」と言う。確かに，最近ベーマガはマニアック化してきている。電波新聞を発行しているくらいなんだから，他の情報は豊富なはずだ。増ページと増広告を望む。(神奈川県川崎市・**山形正洋14才**) ……【**影：まかせてください。**】

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

Dr.D：さて今月のベストを選考するかのぉ。今月はどうじゃった？

編：そうですねぇ。今月はいつもの月にくらべPC-98用の投稿にパワーが感じられなかったような気がしますねぇ。

Dr.D：ふむ。じゃがPC-9801用実用プログラムの「CGfile Ver1.2（BASIC F.C.作）」なんかはなかなか良かったんじゃないかのぉ？プログラム・レベルも高そうじゃないか。DISK BASICのファイル情報が格納されておる，FATと呼ばれる部分を直接読み書きしてfileの表示順を変えておる。

編：この部分をちゃんと扱えるようになると，誤ってkillしてしまったfileを復活させたりすることもできますよね。

Dr.D：ふむ，それに，FATは正しく書き換えないと，そのDISK自体を破壊しかねんから，中級者以下の諸君はあまりいじらんほうがいいかもしれんのぉ。

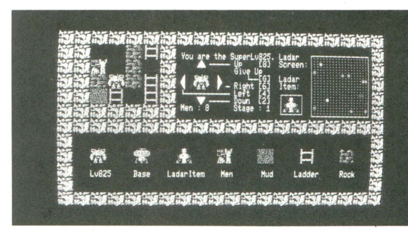
編：ただ，やっぱりこのプログラムは技術的には高いのですが，あまり実用的な機能がないんですよ。もうちょっといろんな使いやすい機能をつけてくれると良かったのですが…。あと画面も少し寂しい気がしますね。

つぐ美：画面表示と言えばPC-8801用「SuperLv825（松川宜弘作）」なんてどうかしら？PC-88でこれだけ凝った画面構成をしてるのよ。驚きだわ。

編：画面だけでなく裏設定なんかもしっかり練ってありますね。作者の意気込みが伝わってきます。

Dr.D：もはや旧機種と言われるようになってしまったが，88ユーザーもまだまだ健在じゃということじゃな。最近MSXの投稿もまたまた増えてきておるし，古い機種でもこれだけできるんだというところが見れてうれしい限りじゃ。

編：ということで今月は久しぶりに88のプログラムがベストに輝きました。古い機種でもプログラマーの腕次第で気合いの入ったものができるということを教えてくれた気がします。また逆にWindows用などの新しい分野のプログラムも大募集しています。どんどん投稿してくださいねっ！



▲PC-8801用「SuperLv825」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●MSX用「○君がんばれ！」／難波高浩
●FM TOWNS用「100m・スプリンター」／寺井　聡
●PC-8801mkII用「データメーカ」／T.P.C.
●PC-9801用「TanK」／坂井弘亮
●PC-9801用「カウントくん」／福井浩司
●PC-9801用「独りで海戦ゲーVer2」／金見知幸
●PC-9801用「平面キューブ」／斉木　登
●PC-9801用「LIGHT・BOXER remix」／塩野目剛亮
●PC-9801用「レーザー&ボール」／H^2
●X68000用「FIGRAM」／小林拓雄

投稿ありがとう

浦　光輝／iphelse／富田祐也／森　基伊／塩野目剛亮／早坂伸浩／境　崇晃／白鳥泰介／鈴木洋司／工藤俊介／保坂修二／半田哲夫／湯川広記／村山博和／堀内伸恭／サンタ仙人／森田秀幸／松田英人／沙φ亜竜／両瀬雄一／ルシフェル／児玉忠士／佐々木寿幸／ichiro／越智大介／遠藤竜太郎／仲村純一／木原英太郎／渡辺貴之／中塚　敦／市川佳典／NARI／三田　新／石井大介／阪本昇一／野沢修好／広瀬　豪／横内直樹／星谷教通／駒沢道直／妻橋公啓／桜田文久／小林　肇／中村康平／守田政夫／吉田祐介／斉藤啓介／加藤　勝／田口慎太郎／安田謙一／藤沢勝貴／矢沢　聡／天野達也／土居浩元／広瀬靖雄／池田　肇／久川秋尚／佐々木和正／富山成二／田沢豊秀／中沢　明／千葉篤志／石浜政志／佐藤貴之／柳　勇孝／小石彰二／木下幹彦／野中宗司／寺井　明／城　克典／真中勇気／中村　誕／アルフォンス／池田昌利／羽鳥英夫／門司公示／松浦敦史／清水　泉／堀切昭生／永島誠一／林原健／秋山和衛／濱元善祥／赤塚ソフト株式会社

※全員紹介しきれなくてごめんなさい。これからもどしどし投稿してくださいね。

『マイコンBASICマガジン』関連媒体筆者募集・編集要員募集の御案内

マイコンBASICマガジンでは，「マイコンBASICマガジン」，「コンピュータ・ミュージック・マガジン（CMM）」をはじめ，別冊などを発行しています。

プロ・アマを問わず「家庭全員でコンピュータを楽しく活用する」という基本ポリシーに合った力量を持つ記事執筆者と，編集補助要員を募集しています。

審査基準は，かなり厳しいので，そのつもりで応募してください。

①履歴書（写真貼付）②自己PRとなる作品・原稿などを同封して「マイコンBASICマガジン筆者募集係」に郵送してください。書類選考の上通知します。

宛先：マイコンBASICマガジン編集部「筆者・編集要員募集」係

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
入学相談会 各専攻コース別の授業カリキュラム、入学試験の内容・倍率、校舎見学など本学院に関することの全てから、ゲーム・コンピュータグラフィックス・マルチメディアなどの業界への就職や展望等について、当学院のコースアドバイザーが1対1でご説明します。 当学院の募集は各専攻コースとも定員制であり、毎回小人数で入試を実施しているため、残り定員数は日々推移しています。残り定員数が知りたい方はお電話でも承ります。 入学相談会に参加希望の方は、右の欄に希望日時をご記入下さい。所要時間は、約1時間半です。また、開催期間以外のご予約のついては、入学事務局宛のお電話にてご相談下さい。ご両親の方もご一緒にどうぞ。	月　　日 時から
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。一般入学試験の5科目のうち、3科目（一般常識：感覚テスト：作文）を実施します。（各試験内容＝一般常識：国語・数学・英語・社会常識、感覚テスト：テーマに対して与えられた範囲内で表現する、作文：身近なテーマに対して字数制限なく表現する） 模擬試験の結果は、上位からA・B・C・D・Eの5ランクで評価して皆さんのお宅へ郵送します。そこで、A・Bランクを取得した方は出願時にそのランク表を同封すれば、本試験において模擬試験で受験した科目が全て免除になるという特典があります。なお、模擬試験は何度でも受験することができ、その評価は本試験の参考には一切致しません。一般試験の傾向を知るためにも、是非受験されることをお薦めします。受験希望の方は、右の欄に、希望日時をご記入下さい。（予約受付時間は10：00～15：00の間：試験時間3時間）	月　　日 時から

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	シナリオ＆キャラクターデザインコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★ご質問がありましたら、記入して下さい。

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・3MB

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住 所	〒（ ）	
	都・道・府・県	
		TEL（ ） —
フリガナ 氏 名		
		年令 才 男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立	
		学年 年 在学中・中退・卒業

'96年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

時代の最先端を行くゲーム業界。
そこは、選ばれた人間だけが参加することを許された特別な世界だ。
そして今年もゲーム業界には新たな戦力が加わり、
より素晴らしいソフトを生み出そうとしている。
彼らは、ゲームアミューズメントの将来を左右する
重要なキー・パーソンなのだ。

Messege from Professional Creators ATLUS Co.,Ltd. Edition

株式会社 アトラス
企画 秋山豊君
バンタン電脳情報学院 シナリオ＆キャラクターデザインコース '95年卒業



先日発売された、「真・女神転生 デビルサマナー」の企画を担当していました。
もちろんチームで進行していましたが、僕はその中で、
戦闘中の会話の部分を担当していたんです。
新人研修を終えて、5月にはこの仕事にとりかかったんですが、
学生の時とのギャップは全く感じませんでした。
学生の時は、ゲームを制作するのに1から10まで自分でやらなければなりませんでしたけど、
今は自分が担当しているところだけに集中できるので、
毎日深く掘り下げる勉強になっています。
ただ、今は仕事としてやっていますから、
任されていることのひとつひとつが非常に大切だということも実感しています。
細かいところまで考えなければなりませんし、どれひとつとして手を抜けないですね。
でも、逆にそれが仕事の面白味であることも確かです。
やり甲斐は物凄くあります。
発売されるまでこのゲームに携わってきましたけど、
いわゆる次世代機も出揃いましたから、
この次はどれだけ人間臭いゲームをつくることができるか、
というところを突き詰めてみたいですね。
どんなに絵が綺麗になっても、どんなにスピードが早くなっていっても、
結局は0と1しかない電気信号の世界ですからね。

【'96募集コース】
昼間部2年制
シナリオ＆キャラクターデザインコース
ゲームプログラムコース
コンピュータグラフィックスコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

【イベントスケジュール】
追加募集説明会 3/1(金)〜3/19(火)日祭日除く
欠員募集説明会 3/21(木)〜3/30(土)日祭日除く
*残り定員に関してはフリーダイヤルでお確かめ下さい。
模擬試験(個別対応) 3/1(金)〜3/30(土)日祭日除く

【'96年度募集案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

バンタン電脳情報学院

【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-3MB



'96年度入学願書締切迫る



夢の第一歩がここからはじまる。

将来のこと、カタチにしたい。
夢のこと、考えてるなら今がそのチャンス!!
当学院が夢実現、
力強くバックアップします。





フジサンケイグループ
株式会社ポニーキャニオンがサポートします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分

定員迫る!!

フリーダイヤル
0120-41-4600
出席の申込み、学院資料の問い合わせ

学院説明会 14時から恵比寿本校
3月9日(土)・3月23日(土)

本科【全日制】 現場直結主義でクリエイターを養成

ゲームクリエイター科(2年制) ゲームクリエイター研究科(3年制)	●ゲームデザイナー ●シナリオライター ●プログラマー
CGアニメクリエイター科(2年制)	●CGアニメ ●CGデザイン●3Dアニメ ●キャラクターデザイン
マルチメディアクリエイター科(2年制)	●CD-ROMクリエイション ●デジタルサウンド ●パソコン通信/インターネット
声優タレント科(2年制)	●アニメ声優 ●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック科(2年制)	●ファンタジーコミック ●ゲームコミック ●少年コミック●少女コミック

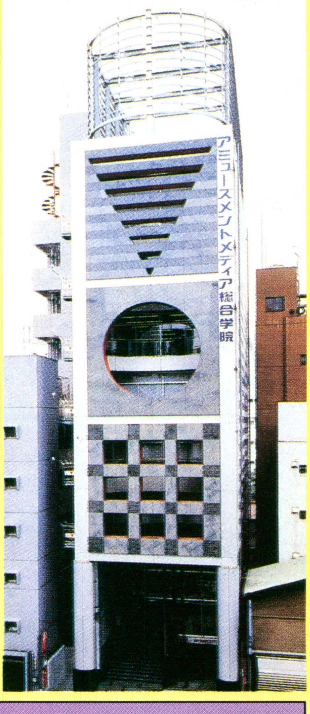
●入学資格/高等学校卒業者、または、それに準ずる資格を有するもの。(96年3月卒業予定者を含む)
●選考方法/書類選考 ●願書〆切/3月31日

実践夜間専科 96年5月生募集中。
19:00から学べるプロへの近道【授業時間 19:00〜21:30】

ゲームクリエイター専科	
ゲームクリエイター基礎コース(週1回/6ヶ月)	●ゲームクリエイターになるための基礎コース
ゲームプログラムコース(週2回/1年制)	●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー
ゲームCGアニメコース(週2回/1年制)	●CGアニメ●3Dアニメ●CGデザイン
パソコンゲームクリエイター専科(週1回/1年制)	●パソコンゲーム制作●プランニング ●グラフィック●プログラム
マルチメディアクリエイター専科(週1回/6ヶ月)	●各種CD-ROMタイトル制作 ●デジタルサウンド●通信ネットワーク
声優専科(週1回/1年制)	●アニメ声優●洋画吹替え ●CMナレーター
コミック専科(週1回/1年制)	●少年コミック●少女コミック ●ファンタジーコミック●ゲームコミック
ノベルス専科(週1回/1年制)	●ジュニアノベルス●コミック原作 ●ドラマシナリオ

●入学資格/16歳以上 ※声優専科のみ13〜28歳
●選考方法/書類選考

本科・実践夜間専科ともに特別奨学生制度・各社新聞奨学制度があります。



入学案内書無料進呈

【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記あて先までお申し込みください。
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 アミューズメントメディア総合学院 マイコンベーシック A③係

これからの時代は、学歴よりも、
個性とか発想とかが大切なのである。

入学願書の受付は、3/31まで

※定員になり次第締め切らせていただきます。



本校講師・ゲームデザイナー
木村 初

学校見学会 3/9㊏ 16㊏ 23㊏ 13:00~16:00

学校概要、カリキュラム紹介、設備見学に加え、ビジュアルベーシック、CG、ゲームプログラム、コンピュータミュージック等でのマルチメディア体験授業を行います。※校内見学は随時受けつけております。

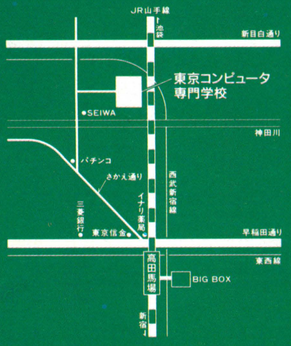
東京コンピュータ専門学校の特長

☞**業界の第一線で活躍する講師陣** キム皇こと木村初(「ジャングルウォーズ」他)、プロレスゲームファンにはおなじみ笹沢英昭(「スーパーファイヤープロレスリング」他)など、業界第一線で活躍中のゲームデザイナーが講師として"毎週"授業を行います。その他、有名講師の特別講義も行います。

☞**コンピュータ初心者も安心のカリキュラム** 1年次前期は共通カリキュラム。初歩的でしかも多岐にわたる授業を体験できます。進む分野を選択するのはそれからです。このフレキシブルな対応は当校ならではのもの、じっくり考えてあなたが本当に進みたいジャンルを決定できます。

■**学べる分野** 〔情報処理科3年制〕ゲームクリエイティブ/コンピュータグラフィックス、〔情報処理科2年制〕マルチメディアエンジニア/プログラマ/システムエンジニア、〔情報マスメディア科3年制〕コミュニケーションデザイン、〔情報ビジネス科2年制〕情報ビジネス/医療情報、〔情報音楽科3年制〕音楽マルチメディア

◎1人1台のコンピュータ実習 ◎ゼミナール方式の少人数教育 ◎抜群の就職実績



学校法人 豊樹学園
東京コンピュータ専門学校
〒161 東京都新宿区下落合1-1-8 ☎03(3227)0202
JR山手線・地下鉄東西線・西武新宿線、高田馬場 徒歩3分

◉お問い合わせは、何んでも相談ダイヤル
0120-033-227 (フリーダイヤル) 月~金 9:00~17:20

ゲームメーカーI'MAXはプロ育成塾
アイマックスアカデミーを
'96年4月に開塾します！

I'MAX ACADEMY



〈スクール見学開催〉

3/22㊎・23㊏ 4/5㊎・6㊏
全日共・11:00〜 ・14:00〜

4/12㊎・19㊎・26㊎
全日共・18:30〜

（於・アイマックスアカデミー）

■ゲーム企画制作本科
・プランニング科 ・プログラム科 ・グラフィックス科 ・サウンドクリエイト科

■マネジメント＆マーケティング科

★夜間・インターネット講座有（お問い合わせ下さい）

アイマックス アカデミー
〒144 東京都大田区西蒲田6-36-11 西蒲田NSビル
TEL 03-3737-2226



SUPER 将棋3 棋太平

〈強い〉〈早い〉は当たり前！その上「将棋育成モード」や「回り将棋」と驚きの新システムも多数搭載！ご存じの高速チップ（SA1）搭載で、平均思考時間30秒。とにかく抜群に早い、これこそ将棋ソフトの最高峰を誇る、究極将棋だ。

人間価格鑑定機 ラズマタッズ

「ラズマタッズ」は、英語の俗語で「見かけ倒し」の意味。人間の価値を深層心理で判定し、値段をつけてしまうという発想がスゴイ！ 心理テスト15問を答えて、自分が結構いいヤツか見かけ倒しかはかってみよう。鑑定結果によって小切手か借用書が出てくる。



入学案内書無料進呈

【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号を明記の上、下記あて先までお申し込みください。
〒144 東京都大田区西蒲田6-36-11 西蒲田NSビル FAX.03-3737-2522 マイコンBASIC係
個別相談、体験入学、随時受付中、詳しくはお電話で 0120-00-3261

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720　〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)	単科	月・木曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1、2、3年コース)	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM 1:00～4:00 PM 6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00～PM4:00 PM6:30～9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

［初心者コース］

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

［経験者コース］

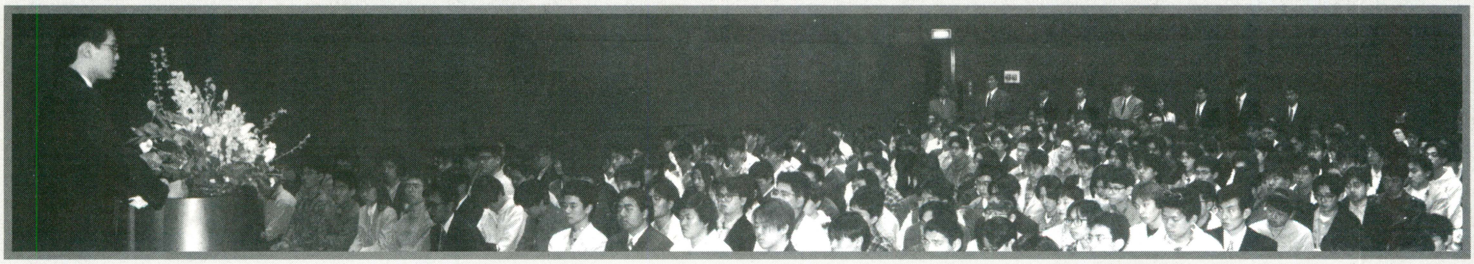
■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

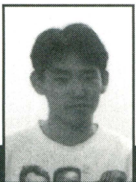
■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

1 2 3 4

Edit



1996年4月生学校見学会実施中!





◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募（1社目）一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが証明されました。

'96年4月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
平日コース　PM6:30～9:30
土曜コース　AM10:00～PM4:00

君の夢を実現させてくれる！
ゲーム・クリエイター・スクール特集
各校の生徒作品　誌上公開！

Windows95の登場によって，パソコンの家庭への普及も進み，コンピュータなしでは生活できない，なんていう時代もそう遠くない日のように感じられます。また，学校でパソコンを使った授業なども増えてきていますし，今まで興味のなかった人たちでも，パソコンに接する機会が多くなってきたのではないでしょうか？

とくに中・高校生のみなさんは，コンピュータ関係の仕事につきたいと思っている人も多いはず。また，ゲーム好きの読者の人たちは自分もゲームを作る仕事につきたいなどと，思いを馳せていることと思います。

ここからのページでは，主なゲーム・クリエイター・スクールを徹底紹介しちゃおう！各学校ごとに，卒業制作や，在校生の作品なども掲載してみました。ちなみに制作者のほとんどが，入学してからコンピュータをいじりはじめたという人ばかり。1年，2年でここまでレベルの高いゲームやCGが作れるようになるのだから，ビックリ！もちろん，こういう学生のみなさんは，目的意識がしっかりしている点が共通して感じられたことでした。

さあ，ゲーム・クリエイターを目指そうという夢と希望に満ちたみなさん！今からでも間に合います！この特集を参考に，夢をかなえてくれる学校選びの参考にしてもらえればと思います。

3月もまだまだ体験入学や説明会などが行なわれていますので，自分の目で確かめてみることをおすすめします。

キミも未来のゲーム・クリエーターを目指せ！


（バンタン電脳情報学院）


（代々木アニメーション学院）

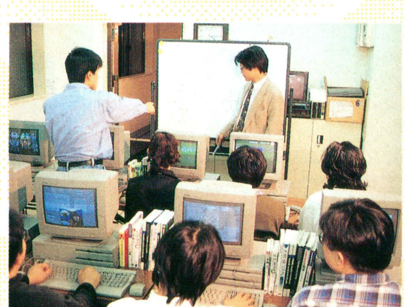

（アミューズメントメディア総合学院）


（東京アニメーター学院）


（東京コンピュータ専門学校）


（エニックスゲームスクール）


（アイマックスアカデミー上海交通大学キャンパス）


（カルチャーブレーンコンピュータアート学院）

バンタン電脳情報学院

所在地：〒150 東京都渋谷区東3-22-14
TEL：03-3797-1383
フリーダイヤル：0120-51-0505

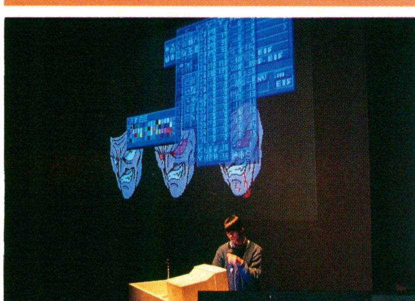


1991年の設立以来，卒業後に「即戦力」として通用するデジタル・クリエイターの育成を目的にしている。各業界とのつながりや，国際的なネットワークも確立し，常に最新の情報と技術をフィードバックしてきている。現在では，学院内にソフトハウスも設立し，学生を全面的にサポートしている。また，生徒と現役のプロデューサーたちが組み，研究室でゲーム開発などを行なう「メディアラボ」も特徴の一つ。

学科名	年制	定員	選考料	願書締切
ゲーム開発研究	4年	30	2万5千円	3月末まで（各学科、定員になり次第締切）
ゲームデザイナー	2年	40	2万5千円	
シナリオ＆ライター	2年	40	2万5千円	
ゲームグラフィックス	2年	40	2万5千円	
ゲームプログラム	2年	80	2万5千円	
グラフィックデザイン	2年	40	2万5千円	
コンピュータアニメーション	2年	40	2万5千円	
ビジュアルクリエイト	2年	40	2万5千円	
デジタルサウンド	2年	40	2万5千円	

学生作品展「バンタンクリエイターズフェス'95」開催

制作者：藤崎智洋

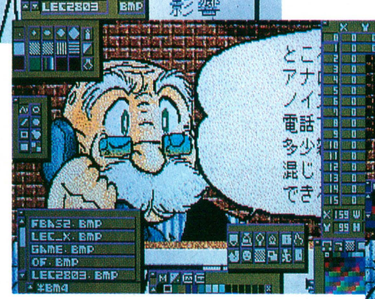




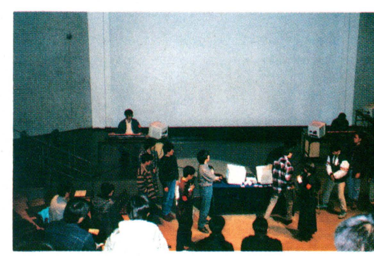
▶今回の「クリエイターズフェス」で大賞を授賞したグラフィックツールの制作者・藤崎クン。このソフトを見た審査員たちから「市販されているツールより使いやすい」などの，お褒めの言葉が飛び交った

〈DENNOH大賞作：エビス〉





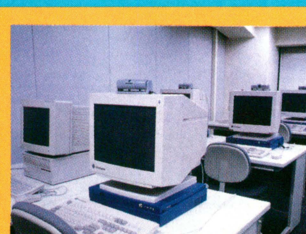




▲「クリエイターズフェス」では，ゲーム大会などのイベントも行なわれた

「ドリーム・ラボラトリー」開校

バンタンインターナショナルでは今春から，より高度なマルチメディアコンテンツの制作ができる人材を育成することを目的とした専門育成機関「ドリーム・ラボラトリー」を開校する。この機関は，画像処理の専門家向けの高性能コンピュータ・グラフィックス・ワークステーションにSGI社のIndyを導入したものを用いて授業を行なう。カリキュラムも専門的だ。



◀ここが本格的な映像グラフィックを学ぶドリームラボラトリー

まだ間に合う 入学説明会

追加募集説明会
3/1(金)〜3/19(火)

欠員募集説明会
3/21(木)〜3/30(土)

＊いずれも日祭日は除く

代々木アニメーション学院

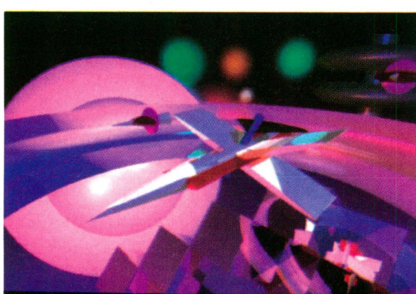
所在地：〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3
フリーダイヤル：0120-310-042

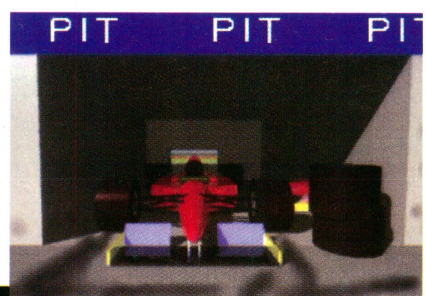


最新の設備と業界で経験豊富な講師陣が，映像，出版，音楽界の未来を背負うポップアーティストを育成する。平成7年3月卒業生の全校･全科の就職（デビュー）率は97.74%を誇る。主な就職先は，セガ・エンタープライゼス，ナムコ，コナミ，カプコン，手塚プロダクション，アーツビジョンなどなど，業界の一流どころが多い。また，希望者全員が年間32万円の専用寮に入居でき，卒業後の就職者も同額で2年間居住することが可能だ。

学 科 名	年制	定員	選考料	願書締切
アニメーター科	2年	300	なし	各学科，ともに3月末
CGアニメ・ゲーム科	2年	200	なし	
マルチメディア・クリエイター科	1年	80	なし	
デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科	1年	100	なし	
アニメ制作科	1年	100	なし	
BGデザイナー（背景美術）科	1年	80	なし	
アニメAVオペレーター科	2年	80	なし	
SFX特撮科	2年	100	なし	
声優タレント科	1年	400	なし	
マンガ・コミックプロ養成科	1年	300	なし	
ジュニア・ノベルズ科	1年	150	なし	
ビジュアル・イラスト科	2年	80	なし	
ミュージックアーティスト科	2年	60	なし	
ミュージックビジネス科	2年	60	なし	

学生作品・授業風景



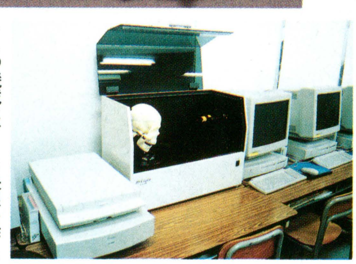




◀学生のCG作品



▶一瞬、どこかのテレビ局かと思わせる部屋。なにやら、ビデオの編集に取り組んでいるみたいだね



▶この機械は、3D映像を作るときに使うモノ。値段もめちゃくちゃ高いらしい



▶ここは何をする教室かな?アニメの制作というより、映画制作でもしているようだ



▲セル画に色を塗っているところ。右の箱がかわいいね！



▼こちらもセル画の彩色現場。みんなの表情は真剣そのものだ



▲パソコンで描いたアニメーションもあるのだ

入学説明会

まだ間に合う

入学説明会・入学案内書・1日無料体験
入学はTELで問い合わせてください。
見学は随時受付（TEL予約が必要）

お問い合わせ	フリーダイヤル：0120-310-042 フリーファックス：0120-310-595

アミューズメントメディア総合学院

所在地：〒150 東京都渋谷区東2-29-8
フリーダイヤル：0120-41-4600



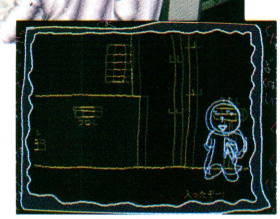
「即戦力の育成」をモットーにカリキュラムを組んでいる。その言葉どおり，在学中からすでに，ソフト会社（アスキー，ポニーキャニオン等）の開発チームの一員となって現場で活躍している生徒も多数いる。もちろん通常の授業だけ受けて卒業する生徒の就職率もかなり高い。また，フジサンケイ・グループの強力なバックアップを受けているので，アニメスタジオ，ラジオ局，各種コンサート会場での研修もある。

学科名		年制	定員	選考料	願書締切
ゲームクリエイター科		2年	100	2万円	平成8年3/31まで定員になりしだい締め切ることもあります
CGアニメクリエイター科		2年	100	2万円	
マルチメディアクリエイター科		2年	100	2万円	
声優タレント科		2年	100	2万円	
コミック科		2年	50	2万円	
ゲームクリエイター研究科		3年	100	2万円	
実践夜間専科（19時～21時半）	ゲームクリエイター専科 基礎コース（週1回）	6か月	30	2万円	各学科，定員になりしだい締め切り
	ゲームクリエイター専科 ゲームプログラムコース（週2回）	1年	30	2万円	
	ゲームクリエイター専科 ゲームCGアニメコース（週2回）	1年	30	2万円	
	パソコンゲームクリエイター専科（週1回）	1年	30	2万円	
	マルチメディアクリエイター専科（週1回）	1年	30	2万円	
	声優専科（週1回）	1年	30	2万円	
	コミック専科（週1回）	1年	30	2万円	
	ノベルス専科（週1回）	1年	30	2万円	

学生代表作品

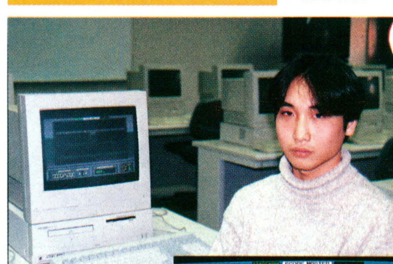
制作者：森昭人 〈配達と犬，そして鳥〉





新聞配達をしながら，犬や鳥たちを呼び出すアクション・ゲーム。制作者の森くんいわく，セールス・ポイントはなめらかなスクロールと，超手抜きなグラフィックとか。

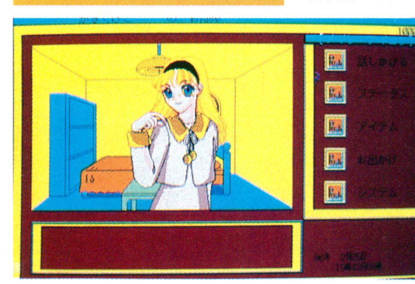
制作者：八幡 努　坂本拓哉 〈GUN SHOOTING GAME SCORE MASTER〉





合図とともに次から次と出現するターゲットを撃ちぬいていくガン・シューティング。オール・アセンブラで，マウス・ドライバやSEドライバもオリジナル。

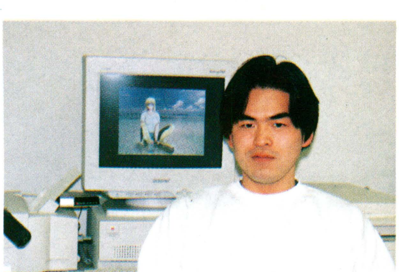
チーム名：GC's（グレイティストクリエイターズ） 〈ROOM IN DIGI〉



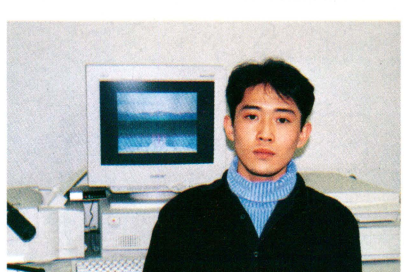
仮想空間の住人とのコミュニケーションをはかるファミリー・シミュレーティング・アプリケーション。セールス・ポイントは，パソコン本体内蔵のタイマーに対応し，日ごと，時間ごとに変化する住人との会話が楽しめること。

この作品はゲームではないので，エンディングもなく気軽に楽しめることも特徴だ。

CG制作者：澤井 慶



CG制作者：菊入 満宏



まだ間に合う 入学説明会

3/9（土）3/23（土）

14:00から恵比寿本校で

東京アニメーター学院

所在地：〒101　東京都千代田区三崎町3-4-9
TEL：03-5276-1511



最新CG機に密度の高いカリキュラムを用い，学院が持つ豊富なアニメーション技術を身につけることができる。講師陣も現場の第一線で活躍している実力派揃い。常に生徒たちとコミュニケーションをはかり，「創る」ことの喜びと快感を教えている。授業内容がわからなくなっても，完全に理解するまで指導してくれるので，初心者でも劣等感を感じることはない。もちろん就職率も高く，業界で活躍している卒業生ばかりだ。

学科名	年制	定員	選考料	願書締切
アニメーション科（本科）	2年	200	なし。合格証を受領した人は，入学申し込み金3万円を納入	各学科，4月3日まで
アニメーション科（専科）	1年	100		
アニメーション声優科（本科）	2年	100		
アニメーション声優科（専科）	1年	100		
コンピュータゲーム科（本科）	2年	100		
コンピュータゲーム科（専攻科）（週1回）	1年	50		
エアーブラシ採色科	1年	100		
アニメーション美術科	1年	50		
漫画家プロ養成科（本科）	2年	200		
漫画家プロ養成科（専攻科）	1年	100		
漫画家プロ養成科（専攻科）（週1回）	1年	80		
アニメキャラクター科（週1回）	1年	50		
イラストレーション科（週1回）	1年	80		
漫画原作シナリオ科（週1回）	1年	50		
コミック編集者養成科（週1回）	1年	50		

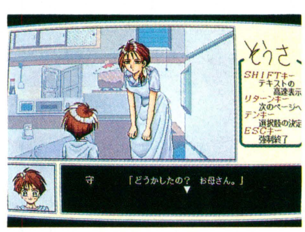
学生作品

制作者：神田　毅　的場　健　他13名

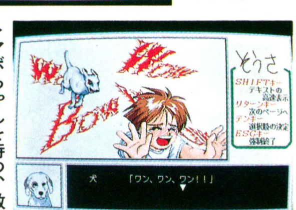


〈マボちゃんのお使い〉

主人公・マボちゃんが，数々の難関を経てお母さんに頼まれたお使いを無事に遂行するAVG。短時間（5分前後）で楽しめる。



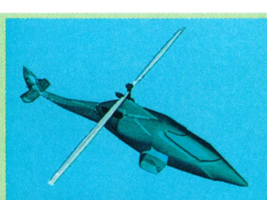
◀お母さんは忙しくて買物に行けないようだ。「かわりにボクが行ってあげる」



◀マボちゃんを待つ、数々の難関。まちがった選択をするとゲーム・オーバーだぞ！



◀無事にお使いをすませて、めでたしめでたし。短いAVGだけど、とてもおもしろかった



作者　北村大輔



作者　神田毅



作者　宮川武典



作者　今野宏城

まだ間に合う

入学説明会

学院見学随時受付中

日時はTELで予約してください。

東京コンピュータ専門学校

所在地：〒161 東京都新宿区下落合1-1-8
TEL：03-3227-0202
フリーダイヤル：0120-033-227



木村初（『ジャングルウォーズ』他），笹沢英昭（『スーパーファイヤープロレスリング』他）など，業界の第一戦で活躍しているデザイナーたちを講師に招いて，プロの現場の雰囲気や習慣を身につけるセミナーなど，常に卒業後のことを考えたカリキュラムが組まれている。生徒とマンツーマンで行なう就職指導をカリキュラム化しているので，各生徒の才能が最も生かせる進路が選択できるのも特徴。就職実績も抜群。

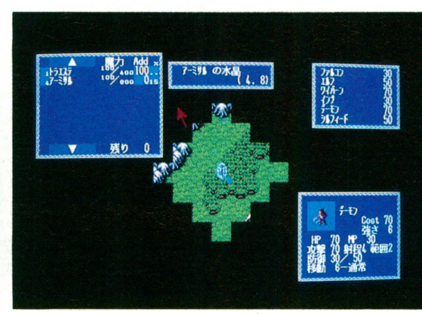
学 科 名	年制	定員	選考料	願書締切
情報処理科（ゲームクリエイティブ／CG）	3年	37	2万円	各学科，3月31日まで。定員になりしだい締切
情報処理科（マルチメディアエンジニア／プログラマ）	2年	63	2万円	
情報ビジネス科	2年	35	2万円	
情報マスメディア科	3年	36	2万円	
情報音楽科	3年	35	2万円	

卒業作品・制作現場



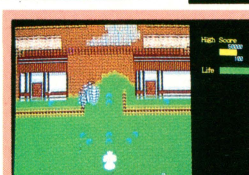
〈DUEL STONE〉







▶スタッフみんなで、相談しながら制作に取り組んでいる様子



〈ヴァーミリオンヒル〉



〈時の砂〉



〈MOVE TO THE TOWN〉

力作がそろってる！



◀校内の掲示板にて。いろいろなコンテストの告知や、アメリカ研究ツアーなんてのもあるようだ

こんなカンジの授業風景



▲各チームごとに机を並べて制作に取り組んでいる



▼Macintoshでグラッフィックの勉強を！また違った雰囲気だね！

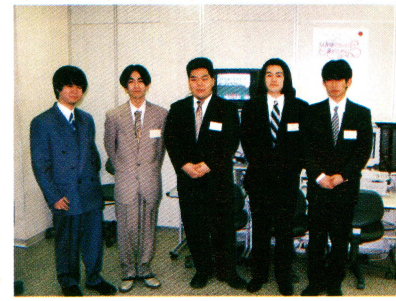
まだ間に合う 入学説明会

3/9・16・23
いずれも土曜日
13：00〜16：00

3/31（日）新3年生のための進路相談会

エニックスゲームスクール

所在地：〒170 東京都豊島区北大塚3-32-4
TEL：03-3940-7210
FAX：03-3940-0747

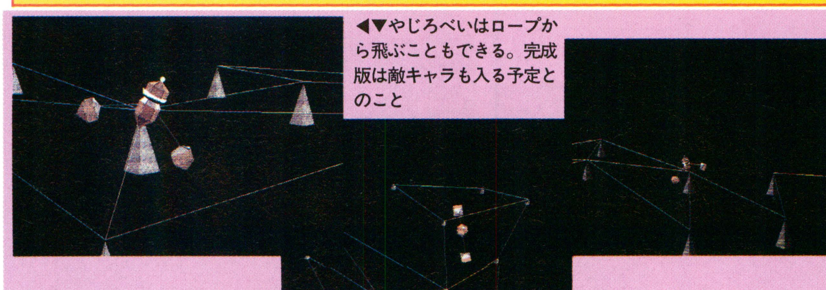


今春で3期目の卒業生を出すエニックスゲームスクール。1年次にはゲームに関する基本的な知識を身につけ，2年次になるとプログラム，グラフィック，ミュージックとそれぞれ分かれ，各々の専門分野を追求していく。

卒業制作は，それぞれの分野の人たちがチームを結成して，一つのゲームを作成していく。今回の卒業制作は，どの作品も制作者の個性が存分に発揮された力作ばかり。また，今期1年生の作品もかなりレベルが高かった。

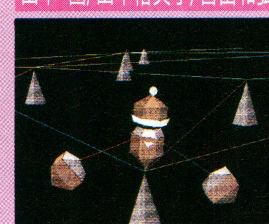
学　科　名	年制	定員	選考料	願書締切
本科（プログラミングエキスパートコース）	2年	50名	2万円	3月29日
本科（グラフィックデザインコース）	2年	50名	2万円	
本科（ミュージックコンポーズコース）	2年	20名	2万円	

卒業生・在学生　作品発表会



◀▼やじろべいはロープから飛ぶこともできる。完成版は敵キャラも入る予定とのこと

山本 団/山本裕実子/吉田和弘　〈Keep Balance〉



リアルタイムで3次元座標計算を行なう，ポリゴンを使ったアクション・ゲーム。左右に揺れるやじろべいが実にリアル。とても1年生の作品には見えない。



チーム名：村さ来友の会　〈まじかるサンタ～ファーム&ファージア〉



移動する床などを使って，プレゼントを取りながら，いかに早くゴールを目指すかを競い合うアクション・パズルゲーム。また，スコアアタック・モードも搭載しているので，時間を計算しつつ，より戦略性の高いゲームを楽しむことができる。



▲制作発表会ではゲームの他にイラストなどの展示もあった。どれも力作ばかり！

チーム名：ケセラセラ　〈征服博士〉





外見はオーソドックスなシューティングだが，ゲームの目的は，いかに自機が死ぬかということ。簡単に言えば，自機はメチャメチャ強いというわけ。無事にすべての面をクリアしてしまうとバッドエンド。途中で死ねばハッピーエンドが見れる変わったゲーム。

まだ間に合う　入学説明会

学校説明会
4/5(金)5/25(土)PM2:00より

高校生のためのゲームセミナー
3/25(月)26(火)　AM10:00より
開催地：札幌，東京，新潟，名古屋，大阪，広島，福岡，小倉，大分，鹿児島
参加申し込みは電話で！

アイマックスアカデミー

所在地：〒144 東京都大田区西蒲田6-36-11 西蒲田NSビル
TEL：03-3737-2226 FAX：03-3737-2522



'96年4月に開塾

極めてプロに近い実践シミュレーションによって，卒業後の即戦力となる人材を育成する“塾”。また，中国上海市の上海交通大学との合同事業で，同大学成人教育学院内にゲームを含めたソフトウエア開発者養成講座を今春から開設することも決定している。



▶なにやらご相談の様子。こんな感じでマンツーマンでの授業が特徴！

学科名		年制	定員	選考料	願書締切
ゲーム企画制作本科	プランニング科	2年	130		
	プログラム科	2年			
	グラフィックス科	2年			
	サウンドクリエイト科	2年			
マネージメント＆マーケティング科		1年	20		



▲開塾をまじかに控えた教室。4月からはここにたくさんの生徒たちがやってくる

まだ間に合う **入学説明会**

スクール見学

3/22(金)・23(土)・4/5(金)・6(土)
全日共に11:00〜・14：00〜
4/12(金)・19(金)・26(金)
全日共に18：30〜

カルチャーブレーンコンピュータアート学院

所在地：〒130 東京都墨田区太平3-11-9
TEL：03-3829-0867(学院本部)

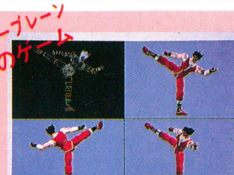


『飛龍の拳』等でおなじみのカルチャーブレーンが開校している。3Dポリゴンゲーム制作の最先端技術を本格的に授業に導入。ハリウッドムービーでも使用されているプロ用ソフト・ツールを使い，より実践的な内容を現場のプロたちが指導することによって次代のクリエイター育成を行なっている。その他，数々のノウハウを習熟させる特別カリキュラムが用意されている。



学科名	年制	定員	選考料	願書締切
ゲームクリエイター本科	2年	50	2万円	
CGデザイナー本科	2年	50	2万円	
マルチメディア本科	3/4年	20	2万円	

カルチャーブレーンからのゲーム



（バーチャル飛龍の拳）
'96 春にプレイステーションに登場

（忍たま乱太郎2）
'96 3月29日 SFCに見参



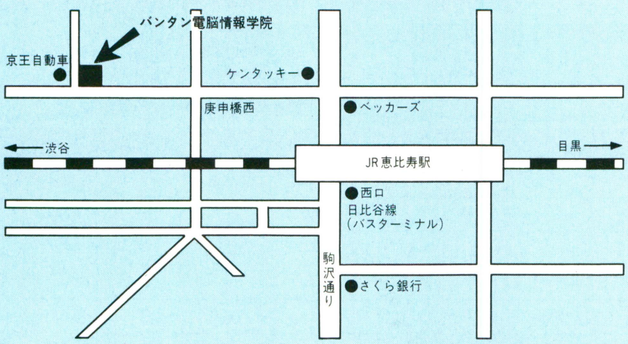
まだ間に合う **入学説明会**

体験入学

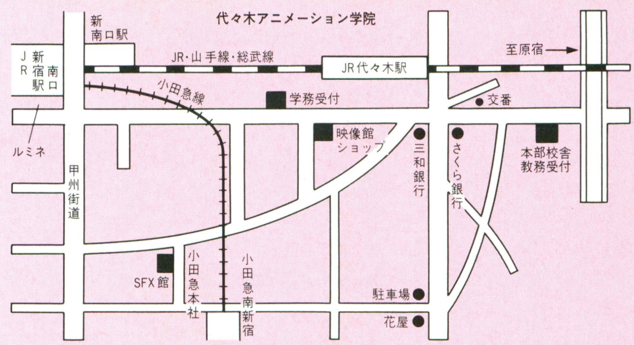
3/9(土)・23(土)
PM2:30〜PM5:00

各学校の最寄り駅からのマップ

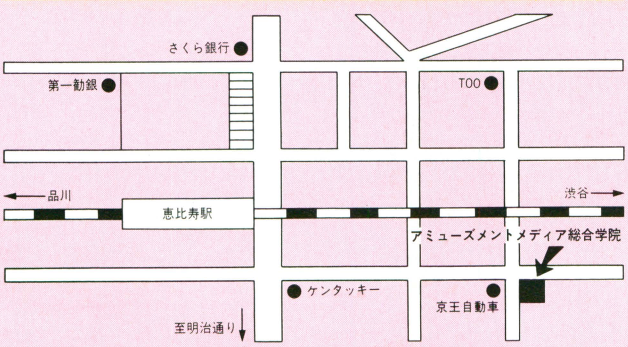
バンタン電脳情報学院



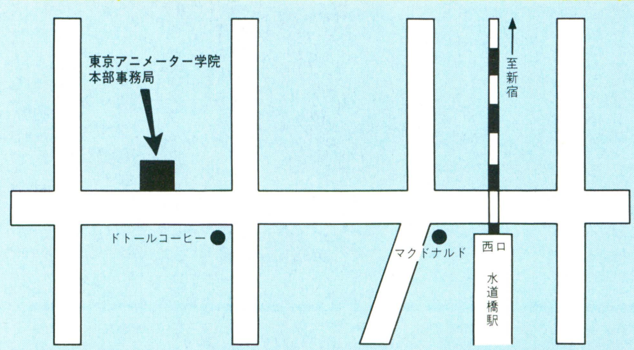
代々木アニメーション学院



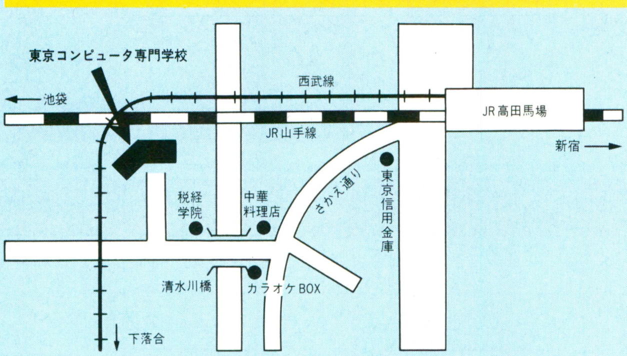
アミューズメントメディア総合学院



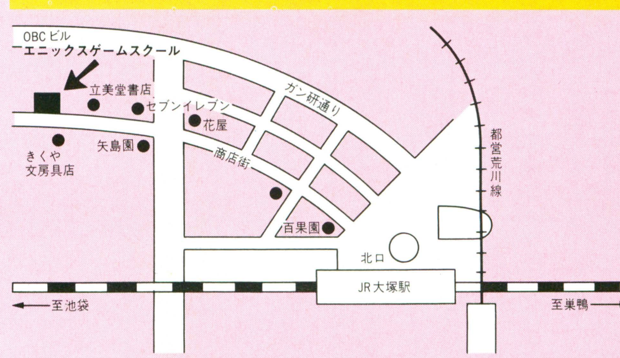
東京アニメーター学院



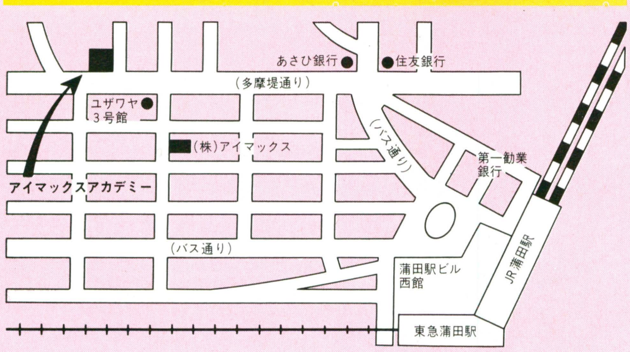
東京コンピュータ専門学校



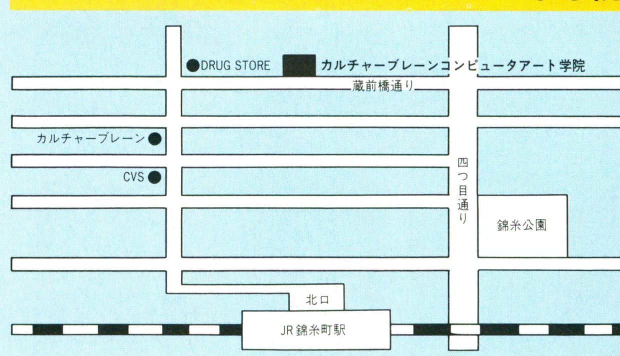
エニックスゲームスクール



アイマックスアカデミー



カルチャーブレーンコンピュータアート学院



キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

- 機種名
- プログラム名
- 氏名
- 年令　才
- 住所 〒
- TEL番号
- 応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部④

- ご住所（ふりがな）：〒　都・道 府・県
- 電話：－　－
- ご氏名（ふりがな）
- 年齢：才
- 性別：男・女
- 職業：
- 勤務先または学校名：
- 本誌を　毎月　・時々　・初めて 読む
- 何人で読みますか　（　）人

お楽しみプレゼント④応募欄

＊265ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望商品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

パソコン通信アンケート

・すでに始めている（月平均　時間）　・開始予定（　月）　・興味なし

キ リ ト リ 線

月刊マイコンBASICマガジン④ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン ________

Windows環境にある(95　3.1)　ない

周辺機器 ________

ゲーム機 ________

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン ________

周辺機器 ________

ゲーム機 ________

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

① ________ ② ________ ③ ________

●くわしく紹介してほしいソフトは？

対応機種：

●あなたの持っているパソコン，ゲーム機の使用時間の多い順に3機種お答えください。(カッコ内には，1週間の使用時間を記入)

① ________ (　) ② ________ (　) ③ ________ (　)

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

今回の学校特集について感想をお書きください。

学校関連資料請求番号									

	掲載ページ	資料請求番号
ハード		
エプソン販売	前付カラー8～9	1
NECホームエレクトロニクス	前付カラー10～11	2
アセットコア	記事中61	3
NEC	表4	4
メディア		
帝人	前付カラー5	5
ソフト		
富士通パレックス	表2～前付カラー3，前付カラー12～13	6
テイチク	前付カラー7	7
富士通ミドルウェア	前付カラー14	8
テイジイエル	中付カラー148～149	9
シエラ・パイオニア	中付カラー150	10
ナユタ	中付カラー151	11
ビクターエンタテインメント	中付カラー152	12
日本アドバンス・テクノロジー	中付カラー153	13
SPS	中付カラー154	14
呉ソフトウエア工房	中付カラー155	15
アテナ	中付カラー156	16
塚本吉彦事務所	記事中カラー203	17
セガ・エンタープライゼス	記事中カラー214～215	18
日本ファルコム	表3	19
レコード関連		
ソニーレコード	記事中カラー235	20
NTT出版	記事中カラー237	21
キングレコード(ファルコムレーベル)	記事中カラー239	22
ポニーキャニオン	記事中カラー242	23
その他		
ビッキーズ	記事中275	24
トライ	記事中277	25
キョーワインターナショナル	後付305	26
学校関連		
バンタン電脳情報学院		A
代々木アニメーション学院		B
アミューズメントメディア総合学院		C
東京アニメーター学院		D
東京コンピュータ専門学校		E
アイマックスアカデミー		F
東京ゲームデザイナーズ学院		G
エニックスゲームスクール		H
カルチャーブレーンコンピュータアート学院		I

キ リ ト リ 線

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥15,600	マイコンBASICマガジン	¥6,000
ラジオの製作	¥ 8,160	OAビジネスパソコン	¥6,600
電波新聞縮刷版	¥80,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払　込　取　扱　票

02	東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額	千	百	十	万	千	百	十	円
0 0 1 5 0 - 3 - 5 1 9 6 1	※								

加入者名：株式会社　電波新聞社

料金　　特殊取扱

通信欄

※　定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規 継続	年　月号より　年間	円

御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令　才 / 性別　男・女

払込人住所氏名
（郵便番号　　　　）
※
（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）　（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	0 0 1 5 0 - 3	通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください		
	5 1 9 6 1	

加入者名：株式会社　電波新聞社

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

払込人住所氏名
※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

切り取って郵便局へお出し下さい。

（消費税込料金となっております）

電波新聞社出版物一覧

図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	デジタルＩＣのすべて	1,
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	コンピュータ ミュージック マガジン(64)	2,
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	オール・アバウト・ストリートファイターZERO	1,
ＤＣＣ，ＭＤガイドブック②	1,200円	〒310円	ＢＢＳ電話帳	2,
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,
マルチメディアの基礎技術	2,000円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,
ＳＥのための情報・システム工学入門	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集３級・４級	2,
ＶＴＲのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,
４アマ完全合格	1,160円	〒240円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,
桐Ver. 4がわかる本入門編	1,900円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興亡	1,
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作④	1,
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,

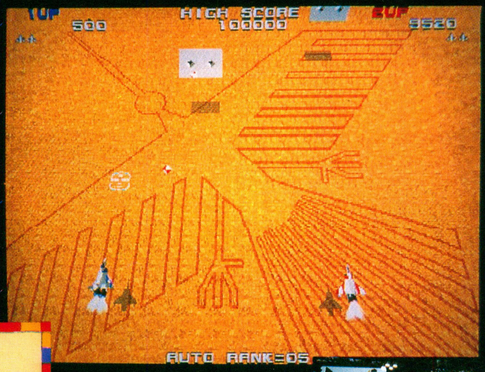
※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わ

東京本社	03－3445－8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273－26－3206	広島支局
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	054－254－6405	高松支局
西部本社	092－431－7411	新潟支局	025－245－2526	鹿児島支局
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266	
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661	
仙台支局	022－227－7211	京都支局	075－221－8021	

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド











今年は対戦格闘以外も充実!
AOU'96レポート … 160

AOU'96出展作特集
①バーチャファイター3 … 162
②ストリートファイターZERO 2 … 163
③ゼビウス3D／G … 167
④ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 … 168

今月は㊙情報もあるぞ
うぃん!! ウィン!! Windows … 170

現在売れ筋の楽しい学習ソフトを紹介!
エデュテインメント・ソフト購入ガイド … 176

ビクターエンタテインメント特集
海外ゲーム大使館 … 180

ファルコム期待の新作の最新情報!
英雄伝説IV「朱紅い雫」 … 184

ベーマガ パソコンゲームSelection
無人島物語3〜A.D.1999 TOKYO … 185

シナリオ・ライターからの特別寄稿第2回
『リング・オブ・サイアス』開発手記 … 186
『リング・オブ・サイアス』CG制作裏話 … 188

編集部対抗『鮫亀』大会3位入賞記念
私たち,『鮫亀』のおかげで札幌に行けました。その1 … 189

『KOF'95』完全移植の秘密とは?
サターン最前線 … 190

PS版『FFVII』の画面写真公開
プレイステーションJournal … 191

A.A.『ぷよ通』鋭意制作中!
とことんぷよぷよ通 … 192

GI 選ばせていただきます
タイムクライシス … 194

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる!
96年1月に発売される全312本を収録
SUPER SOFT Hot Information … 195

ファイナルステージ … 243
発表!第13回日本ゲーム・ミュージック大賞 … 244
1995ビデオゲームグランプリ受賞作発表! … 246
短期緊急攻略 第3回
Revivalザナドゥ2リミックス … 249
私たち,『鮫亀』のおかげで札幌に行けました。その2 … 254
アーケード・ゲーム・ギャラリー
沙羅曼蛇2 … 256
●ゲーム考現学 … 260
●風来 読者の闘技場 … 262
●読者のページ〜あくせすROOM … 264
●おたのしみ読者プレゼント … 265
●ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION … 266
●CHALLENGE! HIGH SCORE! … 268
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE … 276
●中古パソコン機器 Buyer's Guide … 278
●ソフトハウス10社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION … 281

▶▶▶ここからあとのページでは,コンピュータを使った楽しいソフトウエアや,その周辺の話題を満載しています。



TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
サイコロふってマネーゲームが始まるぞ！
建物たてたり、売買したり、
みんなで遊べば楽しさ倍増。
金運を呼ぶ「まねき猫」で遊ぼう!!
にっぽん初のボードゲーム！
Windows® 95
専用
TGLが贈るWindows® 95専用ゲーム第2弾！
コミカルボードゲーム
まねき猫の小判
CD-ROM版
3月22日発売予定　価格6,800円(税別)
[動作環境]●日本語Windows® 95が動作する環境の機種(CPU486DX2-66MHz以上を推奨)●メモリ:12MB以上(16MB以上を推奨)●ハードディスクの空きエリア40MB以上●640×480ドット 256色以上表示できるグラフィックアクセラレーター、及びディスプレイ●CD-DA対応のCD-ROMドライブ●PCM音源
企画・開発・販売：株式会社テイジイエル　本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL.(06)353-0651
※Windows® は、米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
※i486、Pentiumは、米国インテル社の登録商標です。
※画面は開発中のものです。予告なく仕様を変更することがあります。



TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
スクリーンセイバー
シリーズ第4章・第5章・第6章仕様
Windows®95/3.1両対応
CD-ROM版 価格￥5,800 (税別)
3月15日発売予定
今年もファーランドストーリー!
Windows®95/3.1両対応
〜天使の涙〜
価格￥9,800 (税別) CD-ROM
3月発売予定
ファーランドストーリー伝記
アーク王の遠征 for DOS/V
3月発売予定
価格￥9,800 (税別) FDバージョン／CD-ROMバージョン
企画・開発・販売 株式会社テイジイエル 本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651


SIERRA PIONEER
ファンタズム　完全日本語版
PHANTASM
原題：PHANTASMAGORIA
Win95対応
悪　夢　が　蠢　く　。
沖合の小島。古びた洋館。
ここに棲む“何か”に憑かれ、悪魔のように凶暴な男に変貌してゆく夫。
美しい若妻エイドリアンの恐怖の日々が今、始まる…。
フルオーケストラ演奏のBGMとリアルな衝撃的シーンの連続で展開。
ゲームを超えた本格ホラー・アドベンチャー!!
PHANTASM 3 shocks!!
Localized 完全日本語版　映画のような字幕翻訳で、ストーリーが存分に楽しめる！
Horror 衝撃シーン続出　全米が震撼した驚愕のホラー大作（CD-ROM 7枚組）！
Reality 臨場感　ハリウッドの一流スタッフが本格的な映像とストーリーを実現！
¥11,800（税抜）　Windows版●CD-ROM 7枚組　SPRW-5002　4月発売　Macintosh版●CD-ROM 7枚組　SPRM-5001　近日発売予定
完全日本語版
米国不朽のアクションが強力にリニューアル！
“特別価格”を見逃すな!!
LODE RUNNER ON-LINE
アメリカ業界誌が絶賛した名作ゲームがパワーアップ！150面の新ステージ、多彩なトラップ、そして最も注目すべきは“オンライン”機能。モデム接続やネットワーク上で友達と組んで闘うことも可能になった。さあ、邪悪なマッド・モンク達から奪われた財宝を取り戻せ！
特別価格 ¥7,800（税抜）
Macintosh版●CD-ROM　SPRM-5004　3月発売
Windows95専用●CD-ROM　SPRW-5004　好評発売中
完全日本語版
呪いの館。次々に襲い来る古代の悪霊…。
ノン・ストップホラー・アドベンチャー!!
SHIVERS
古代宗教の呪術道具、存在し得ない動物の骨…ここは狂気の考古学者・ウインドルナット博士の不気味な収集品を展示する博物館。館内に渦巻く悪霊が、侵入者の魂を狙って待ち構える。３Ｄのリアルな画像と鳥肌が立つような音響に心臓は高鳴る。果して無事、脱出できるのか…？
¥9,800（税抜）
Windows版●CD-ROM　完全日本語版 SPRW-5005　5月発売予定
Machintosh版●CD-ROM　完全日本語版 SPRM-5005　6月発売予定
発売元：シエラ・パイオニア株式会社　販売元：パイオニアLDC株式会社
販売に関するお問い合わせ先：パイオニアLDC株式会社開発事業部　TEL.03-5721-1359
©1995 Sierra On-Line,Inc. ©1995,1996 Sierra Pioneer Inc.
シエラ・パイオニアWWWサーバ●製品情報、サービス情報などをオンラインでお届けします。
http://www.pioneer.co.jp/sierrap/index.html


Windows®95&3.1
Macintosh™
迫力爆発
3Dピンボールゲーム
FULL TILT!™
DRAGON'S KEEP
SKULDUGGERY
SPACE CADET
ドラゴンをめぐる冒険ゲーム。色々な冒険を終え、ドラゴンを剣で倒せばゴール。クリアのためのポイントは、出来るだけ多くの武器・防具・呪文を手に入れ、ひたすらドラゴンに立ち向かうこと。
海賊ペッグレッグの宝物を探しあてるゲーム。色々なモードを選び、クリアし、宝の地図を使って宝物を手に入れればゴール。クリアのためのポイントは、上手く6つの風を利用して、出来るだけ速く宝の地図を全部集めること。
スペースパトロールがテーマのSFアドベンチャーゲーム。宇宙士官学校の生徒から始まり、様々なミッションをクリアして艦隊の指令長官になるのがゴール。クリアのためのポイントはただ1つ!! 忠実にミッションをクリアしていくこと。
Windows95,3.1版
'96.3月22日発売予定
動作環境
●486DX(66Mhz)以上のCPU推奨
●640×480ドット又は13インチ以上のカラーモニター
●空きメモリ4MB以上
標準価格 ¥8,800(税別) NET-102W
Macintosh版
'96.4月中旬発売予定
動作環境
●すべてのパワーマック、すべての68030以降のCPUを搭載したマッキントッシュ(40Mhz以上)
●640×480ドット又は13インチ以上のカラーモニター
●8MB以上のRAM ●Quick Time 2.0(CD-ROMに付属)
●Sound Manager 3.0(CD-ROMに付属)
標準価格(予定)¥8,800(税別) NET-102M
Cinematronics
●世界初!! Windows®95専用3Dレンダリング グラフィックPINBALL!!
●本物のPINBALLマシーンを完全にシュミレートしたリアルなボールコントロールは迫力満点!!
●SPACE CADETをはじめ3TABLEのプレイが楽しめる!!
●SPACE CADETはWIN95パワーアップキット「マイクロソフトPLUS!」にバンドリングされているモノのバージョンUP版です。
●掲載されている会社名及び商品名は各社の商標または登録商標です。
●Macintosh®は米国アップルコンピューター社の登録商標
●Windows®は米国マイクロソフト社の登録商標
●©1995-1996 Cinematronics LLC
nayuta corporation
株式会社ナユタ 〒108東京都港区芝5-31-19
〈お問い合わせ〉TEL.5484-3931 FAX.5444-7923

Victor
"HIS MASTER'S VOICE"

競馬シミュレーションゲームの頂点！

クラシックロード4

CLASSIC ROAD

本作品はゲーム・システムを一新し、オーナーブリーダー（馬主兼生産者）、調教師、トラックマンと目的別の役割を選択することができます（複数選択可能）。ゲーム期間は50年の中で、あなたはどれだけの名声を手にすることができるか！様々な新機能を搭載した「クラシックロード4」でリアルな競馬の世界を存分に堪能してください。

本日出走!!

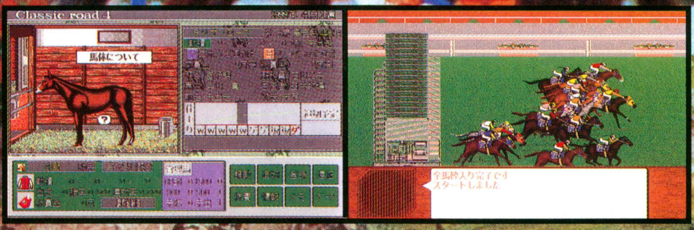


絶賛発売中
各￥11,800（税抜）

対応機種 PC-9801/9821シリーズ
EPSON PCシリーズ
PC-98シリーズ Windows® 95 MS-DOSモード動作可

メディア 3.5"FD版／5"FD版／CD-ROM版

必須ハード条件：● ハードディスク専用（空き容量25MB以上）● CPU80386以上対応 ● メインメモリ640KB以上 ● MS-DOS Ver 5.0以降 ● バスマウス ● アナログ・カラーディスプレイ（モノクロには対応していません）
対応ハード条件：● FM音源ボード（PC-9801-26K互換）（NEC純正品のみ対応）
推奨環境：● CPU 80486以上 ● 増設RAM 2MB以上



©1996 株式会社プログレス ©1996 Victor Entertainment, Inc.

体験ディスクキャンペーン実施中！ 「クラシックロード4」の体験デモディスク（CD-ROM1枚）を、ご希望の方全員に差し上げます。＊体験ディスクは、ハードディスク専用です。＊締切平成8年4月末日消印有効です。
<申し込み方法>住所・氏名を明記の上、送料270円分の切手を同封して、下記住所の「クラシックロード4」体験デモディスク係まで御送付ください。

インターネットでゲーム情報をアクセス!! 日本ビクターのホームページにゲーム情報コーナーを開設。最新のゲーム情報はもちろん、スクリーンショットやムービー、開発の裏情報、ゲームのヒントなど楽しみ満載!! http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V_CATA/INDEX.HTM

発売元：ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9132

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F ビクターエンタテインメント(株)[通信販売係]



戦う女達はここにいた!!
最強無敵のハイパー女子高「メタ女」を揺るがす大激戦。
謀略渦巻く混沌の地を制するのは天文部か生物部か、それとも…
死闘、暗闘、奇襲、追撃。忍び寄る生徒会の罠。
壮絶な戦いの末に、真由美達の見るものは!?
波乱含みの展開は、最終章に向けて一気にヒートアップ!
がんばれ真由美!生徒総会はすぐそこだ!
天下無敵の女子高生バトル!ハイテンポ・シナリオシミュレーション!
「全員出撃!」胸を焦がすPCMヴォイス搭載。
全ての要素が密接に絡み合う、会心のマルチシナリオ&マルチイベント。
また一歩最強に近づく!驚異の特技修得システム搭載。
メタ女
じょ
3/15(金)発売
価格9,800円(税別)
~府立メタトポロジー大学付属女子高校SP~
ANJIN
日本アドバンス・テクノロジー株式会社
〒247神奈川県鎌倉市台3-3-13ケー・ユー・プラザビル2F
TEL.0467-43-6663 FAX.0467-47-5451
■動作機種/PC98シリーズ(CPU:80386以上、互換機対応)
■ハードディスク必須(フロッピーのみではプレイできません)
■FM音源対応(86ボードにも対応)■要MS-DOS 5.0以降
※EGC搭載機種



目を見張る高速処理！本作品はリアルタイム性を維持するため、DOSベースで制作されていますが、
ウインドウズからの起動も可能です。ウインドウズ時代に対応し、PC-98とDOS/V両対応の［ダークセラフィムCD版］も好評発売中！

DUEL SUCCESSION
デュエル・サクセション

ついにここまで来た！リアルタイムで繰り広げられる一大スペクタル！

◆キャラが小さくなっても、ゴチャキャラシステムは健在！　◆熱くなって敵に突っ込んでいく部隊、すぐに逃げ出す部隊！　◆寝返る奴、休む奴、様々なドラマが戦場に展開！　◆しかも、兵士一人一人が名前やレベルを持ち、500人以上の味方をつけることが可能！　◆マップは3Dシステムを導入、ポリゴンとの融合より、拡大・回転・光線の移動など多彩な表現を実現！　◆高さによるトラップも、もちろんあり！　◆2Dによる表示もサポートして、全体の把握が容易！　◆音楽はファーストクイーン1,2のササキマサキ氏が担当！


▲指令は簡単なマウス操作でOK！


▲拡大すれば、状況が一目瞭然！


▲町での武力衝突！


▲リアルな部隊の動きは全てオート！



▲遂に敵を仲間にすることに成功！

呉ソフト10周年記念作品
オリジナルCD付き
PC-98シリーズ／3.5インチ
3月23日発売・9,800円
ウインドウズ起動可能（386以降、MS-DOS5.0以降、メモリ1.6M以上）
DOS/V版開発中

KSK
株式会社 呉ソフトウエア工房
埼玉県大宮市大門町3-197 星野第2ビル302号
TEL.048-646-0660／FAX.048-646-0661

スタッフ募集
力を貸してくださる方を求めます。呉ソフトまで、作品をお送りください。



PlayStation
その"指輪"をはめた者が君となる…
リング オブ サイアス
RING OF SIAS
コンセプト＆スクリプト
手塚一郎（スタジオベントスタッフ）
サウンドプロデュース
斉藤恒芳（クライズラー＆カンパニー）
テーマミュージック
クライズラー＆カンパニー
キャラクターデザイン
高橋政輝（アクアビット・ピクセルワークス）
プレイステーション用・テキストアドベンチャー '96年4月発売予定　価格￥6,800(税抜)
"PS"マーク及びプレイステーションはソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Athena
株式会社アテナ
〒160 東京都新宿区坂町28-6
©Athena

マイコンソフト

DOS/V用アナログ・ジョイスティック登場！



アナログ・ジョイスティック

XE-1AS

標準価格 **4,800円**（税別）

対応機種
IBM PC/AT、またはその互換機
IBM PS/2、またはその互換機
DOS/Vパソコン

※「DOS/Vパソコン」は、IBM PC/AT、PS/2、またはその互換機で、〝DOS/V〟と呼ばれるOS（オペレーティング・システム）を搭載した機種の日本での総称です。

ゲームをより楽しむために開発された
高性能アナログ・ジョイスティック。

- アナログ方式のスティック、およびスロットルを装備。微妙で正確なコントロールが可能。
- 高感度、4個のトリガーボタン。
- 秒間30発の連射機能あり。
- 4枚の吸盤により、本体位置をしっかり固定。

※サウンドブラスター16もしくは互換のジョイスティック・ポート（ゲーム・ポート）が必要です。
※ご使用になるゲーム・ソフトがアナログ・ジョイスティックに対応している必要があります。

発売元：電波新聞社　販売部　〒141 東京都品川区東五反田1−11−15　TEL 03-3445-6111（大代表）
企画・開発：マイコンソフト株式会社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）　TEL 06-203-2827

東京本社 03-3445-6111（大代表）	仙台支局 022-227-7211	静岡支局 054-289-0121	広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361（大代表）	新潟支局 025-245-2525	名古屋支局 052-261-4541	高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411（大代表）	関東総局 0273-26-3206	金沢支局 0762-63-8661	鹿児島支局 099-226-3630
札幌支局 011-641-5591	松本支局 0263-36-2266	京都支局 075-221-8021	

マイコンソフト



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ©SNK1995

XRGB-1は家庭用のビデオデッキやレーザーディスク・プレイヤーなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。



※写真は開発中のものです。デザインなど、予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。

XRGB-1

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格 26,800円(税別) 好評発売中

■XRGB-1 セット内容 | XRGB-1本体、ACアダプター，15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用），IBM PC用RGB変換ケーブル（出力用），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。

ビデオ・接続ケーブル，S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

■入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子，Sビデオ端子，21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号はパソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また，パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので，パソコンと映像機器を切り替えて使うことが可能です。

（上記3入力端子のうち，2つ以上の入力がある場合，21ピンRGBマルチ端子・Sビデオ端子・ビデオ端子の優先順位となります。）

■対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または，水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

★水平同期周波数31kHz(640×480ドット)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例

VGAまたはPC-9821対応ディスプレイ	MITSUBISHI RD17G,MAG MX17S 飯山電機 MF-8617B,NANAO 54T NEC PC-KM152,153R,173 ICM LS-2617FN など
FM TOWNS用ディスプレイ	富士通 FMT-DP531,532,8711 など

SHARP製パソコンX68000用ディスプレイ（CZ-600D など）は水平同期周波数31KHzの画面モードでは使用できません。

★水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例。

メーカー	機種名
NEC	PC-KD861,871,1531V,862,862S,863S,863G PC-TD151,211,PC-TM151
SHARP	CZ-600D,601D,602D,603D,604D,605D,606D CZ-607D,612D,613D,614D,615D,860D,880D CU-15M1,14TV,14HD
FUJITSU	FMT-DP531,532,535,536,5351,5361,8311,8711

★以下のディスプレイは対応していません。
NEC　PC-KD854N,855,881,882
SHARP　CU-14GD,14FD,14KD,14MD,14PD
EPSON　CR-4500,4700,7600,7700
SONY製　Power WIDE（KV-32PW1,KV-28W1）で
使用されたいお客様は，ご購入前に弊社までお問い合わせください。

発売元：電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)　札幌支局 011-641-5591　関東総局 0273-26-3206　名古屋支局 052-261-4541　広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361(大代表)　仙台支局 022-227-7211　松本支局 0263-36-2266　金沢支局 0762-63-8661　高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411(大代表)　新潟支局 025-245-2526　静岡支局 054-289-0121　京都支局 075-221-8021　鹿児島支局 099-226-3630

XRGB-1 接続と対応機種





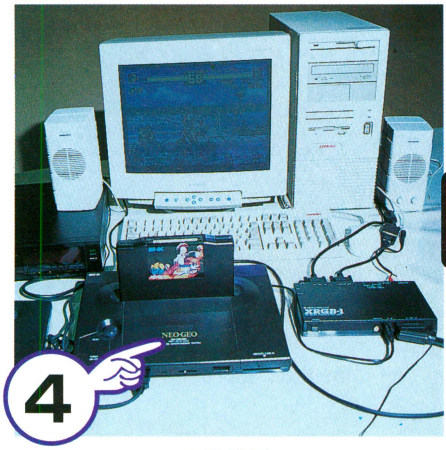
▲XRGB-1本体の入力端子に，ビデオデッキやゲーム機などを接続します。



▲XRGB-1の「DISPLAY OUT」からパソコン用ディスプレイに接続します。



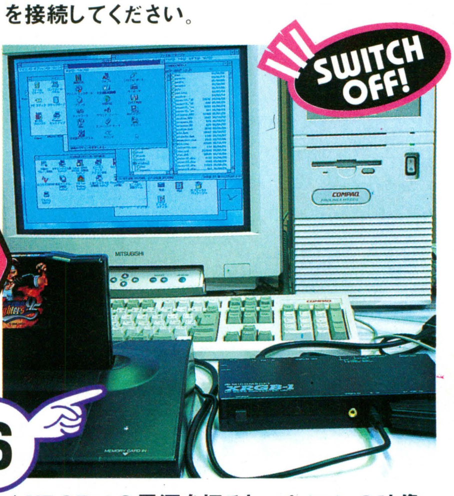
▲全ての接続が終わってから，ACアダプターを接続してください。



▲接続例。



▲XRGB-1の電源が入っている時は，ゲーム機やビデオなどの映像が表示されます。



▲XRGB-1の電源を切ると，パソコンの映像が表示されます（パソコン接続時）。

入力映像の比較例



家庭用テレビにビデオ入力で接続して表示。



XRGB-1を使用し，パソコン用ディスプレイに表示。

■使用RGBディスプレイ：SONY GVM-1415

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの
SNK	NEO･GEO	NEO･GEO用RGBケーブル　※1
セガ	メガドライブ メガドライブ2	XMD-2RGB/S，XMD-3RGB/Sと21ピンRGBマルチケーブル　※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル　※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル　※4

※1 SNK社より発売中。型番 FCG-9　価格2,200円（税別）
※2 電波新聞社より発売中。型番 XMD-2RGB/S（メガドライブ用），XMD-3RGB/S（メガドライブ2用）価格それぞれ6,900円（税別）（注意）XMD-2RGB/Sは，生産中止の商品です。
※3 ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番 SCPH-1050　価格2,500円（税別）
※4 任天堂社より発売中。型番 SHVC-010　価格2,500円（税別）
※ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※21ピン端子には家庭用ゲーム機の他，業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の機種によってはうまく映らないものもあります。

接続可能なビデオ機器

VHSビデオデッキ，S-VHSビデオデッキ，8ミリビデオデッキ，Hi8ビデオデッキ，レーザーディスク・プレイヤーなど。

※家庭用ゲーム機は，各ゲーム機に標準添付のAV出力ケーブルや，各社から発売されているSビデオケーブルなどで，接続できます。
※ディスプレイによって，ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。



今年は格闘だけじゃない!?

AOU'96レポート

今年もアミューズメント・マシンの祭典「AOU 1996アミューズメント・エキスポ」が2月21，22日に千葉県・幕張メッセで開催された。その速報を，ビデオゲームの注目作，話題作を中心にお届けしよう。　(Reported by 開田清隆)

さらに加速する対戦格闘ゲームたち

ここ数年，ショーではいつも注目の的となっている対戦格闘ゲームたち。今回も各メーカーから期待の“超”大作が出展され，どのブースも活気にあふれていた。

なかでもとくに元気があったのは，セガブース。『バーチャファイター3』『バーチャファイターキッズ』『ソニック・ザ・ファイターズ』と目玉が3タイトルも用意されていたのだ。『バーチャ3』は基板出力のデモのみだったが，一部のキャラクターの演舞や，新キャラである葵（あおい）の華麗な日舞を見ることができ，来場者は十分に『3』の世界を感じることができた。『ソニック』は，かわいい絵がよく動き，「スピンアタック」などの技もくりだせるほか，受けたダメージに応じてリングが飛び散る，といった演出もあり，なかなか楽しめそう。『キッズ』は，操作性が『2』に近いため，ショーでもいきなり白熱したバトルが展開されていたぞ。

対戦といえば，カプコンブースの『ストリートファイターZERO2』も負けていなかった。いわゆる隠し玉であった，カプコン初のオリジナル3D格闘『スターグラディエイター』も出展され，ブース内は異様な熱気に包まれていたのだ。

タイトーは，超能力者同士の空中バトル『サイキックフォース』を出展。サイドビューながらも，空中360度に広がるバトルステージとスピーディな展開で，従来のモノとはかなりちがったプレイ感覚。既存の格闘に飽きてしまったという人にオススメだ。

サイキックフォース



◀超能力者が空中で激突！特殊効果バリバリの戦闘だ

バーチャファイター3



▲会場で上映されていた基板出力のデモでは，ラウ，パイ，ジャッキー，ジェフリー，デュラル，そして葵が実際に動いていた

テクモブースでは，セガのCGボード「モデル2」を使用した初のサード・パーティ作品となる『デッドオアアライブ』をプレイできた。その内容は，投げ技が主体となりそうな格闘ゲーム。モデル2使用というだけあって，グラフィックは折り紙付きだが，発売はまだ先になる予定。『バーチャ2』に負けないレベルの完成度を期待したい。

SNKの新作『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』は，ほぼ完成版に近いバージョンで出展されていて，去年のAMショーでは参考出展だった液晶モニター付き筐体「スーパーネオ29」で遊ぶことができた。

という具合いで，現在も各社の格闘ゲーム熱はさらにヒートしつづけている模様。これでもかと投入される技術，アイデアに来場者も満足といった感じだった。なお，セガの『ラストブロンクス～東京番外地』，ADKの『ニンジャマスターズ』，ザウルスの『神凰拳』は残念ながら出展されていなかった。

スターグラディエイター





◀▲カプコン初のオリジナル3D格闘。武器での攻防や「プラズマコンボ」が熱い

デッドオアアライブ



◀テクモ期待の対戦格闘。セガのボード「モデル2」を使用

格闘以外のジャンルも充実！

今回のショーでは格闘以外のジャンルでも良質の作品が目立った。とくにナムコ，タイトー，コナミといった大御所がそれぞれ続編モノや斬新な体感ゲームを出展していたのだ。

ナムコはプロペラの人力飛行機をあやつる『プロップサイクル』,『アルペンレーサー』のスノーボード版といえる『アルペンサーファー』など。タイトーは，あの『バブルボブル』の続編である『バブルメモリーズ』やフライト・シミュレータの『ランディングギア』，コナミでは『セクシーパロディウス』やジェットスキーの体感ゲーム『ジェットウェーブ』がプレイできた。これらのゲームは視覚的にもインパクトがあるので，普段ゲームをしないようなサラリーマン層や女性にもウケそうだ。またナムコの『タイムクライシス』やセガの『ガンブレードNY（ニューヨーク）』などのガン・シューティングも来場者の人気を集めていた。

シューティングでは，3D視点の『レイストーム』を筆頭に『ゼビウス3D／G』『戦国ブレード』『アクウギャレット』が絶え間なくプレイされていた。『レイストーム』は固定ファンの多い『レイフォース』の続編で，まだ未完成バージョンだったが，前作からの「ロックオンシステム」がより楽しめるようになっていた。

これらの作品が登場する夏までは，さまざまなジャンルのゲームが楽しめそうだ。



◀30%のデキながらも、大迫力を味わえた『ジェットウェーブ』

アルペンサーファー&プロップサイクル





▲▶ナムコのユニークな体感ゲーム2作。スノーボードの迫力を再現した『アルペンサーファー』と，実際にペダルをこいで，画面の人力飛行機を操作する『プロップサイクル』

トーキョーウォーズ



▶『サイバースレッド』とはひと味ちがった雰囲気の戦車バトル『トーキョーウォーズ』。「システムスーパー22」基板によって作られた美しい市街地が戦場となる。白軍と緑軍に分かれてのチームバトルが可能で，ショー会場でも熱戦がくり広げられていた

レイストーム



▶多くのファンを持つ『レイフォース』の続編だけあって，集客という点でもすごかった。3D視点になり，より高低差のついたフィールドで，ロックオンレーザーの快感をふたたび味わえる！ 今回は自機を選択できるようになったほか，レーザーをオート発射にすることも可能だ

ガンブレードNY



◀戦闘ヘリの機銃をプレイヤーが担当するという，一風変わったガン・シューティング。ヘリは「モデル2」ボードによって作られた舞台を縦横無尽に飛び回る。そのぐるぐる動く視界の中で，テロリストたちを確実にしとめていくのだ。アクション映画のような迫力だぞ

★AOU'96 そのほかのおもな出展ビデオゲーム・タイトルリスト★

メーカー	タイトル	備考
アイマックス	ジグソーパラダイス	アクション
	彼女が？（はてな）に着替えたら	クイズ
	カルトネーム	占い
アトラス	プリント倶楽部 スプリングバージョン	プリント
ADK	オーバートップ	レーシング
SNK	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	対戦格闘
	メタルスラッグ	アクション
カプコン	ストリートファイターZERO2	対戦格闘
	エアボーン	ピンボール
コナミ	セクシーパロディウス	シューティング
	スラムダンク2	バスケット
	だい好キッス	オムニバス
	ビシバシチャンプ	オムニバス
彩京	戦国ブレード	シューティング
ザウルス	超鉄ブリキンガー	シューティング
サミー工業	ストライクスンスペアーズ	ピンボール
サンソフト	カラオケクイズ イントロDonDon	クイズ
	へべれけのペアペアウォーズ	パズル
	わくわく7	対戦格闘
ジャレコ	流星雀士キララ☆スター	麻雀
	スーパーGT24h	レーシング
セガ	バーチャファイター3	対戦格闘
	バーチャファイターキッズ	対戦格闘
	デカスリート	スポーツ
	ポカポカサタン	ハンマー・アクション

メーカー	タイトル	備考
タイトー	サイキックフォース	対戦格闘
	レイストーム	シューティング
	スーパーフットボールチャンプ	サッカー
	コンゴ	ピンボール
	ジョニー・ニモニック	ピンボール
T&Eソフト	ペブルビーチ ザ・グレートショット	ゴルフ
テクモ	デッドオアアライブ	対戦格闘
	闘姫伝承エンジェルアイズ	対戦格闘
データイースト	マジカルドロップ2	アクションパズル
	007 ゴールデンアイ	ピンボール
ナムコ	アルペンサーファー	スノーボード
	ダンクマニア	バスケット
	プライムゴールEX	サッカー
	ゼビウス3D／G	3Dシューティング
バンプレスト/ガゼル	アクウギャレット	シューティング
バンプレスト/メトロ	ぴっくる	アクションパズル
ビスコ	ネオドリフトアウト	レーシング
	ストームブレード	シューティング
ビデオシステム	ドロッパーズ	アクション
ヒューマン	グランドストライカー2	サッカー
フウキ	逆転!!パズル番長	パズル
ミッチェル	三刻志	パズル
ミッドウェイ	キラーインスティンクト2	対戦格闘
ユーボー	かるきゅ～ん	アクションパズル
	パゼロ	アクションパズル



さらに一歩現実に近づいた仮想バトル!

バーチャファイター3

■セガ　■対戦格闘　■今夏登場予定

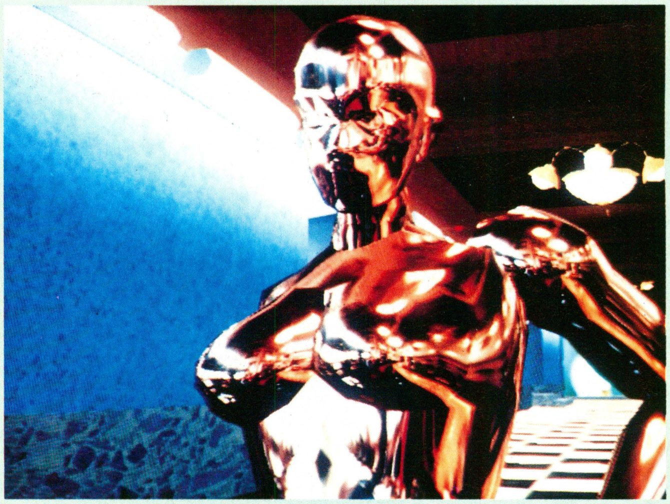
待ちに待った『バーチャファイター』シリーズの最新作『バーチャファイター3』の画面がついに公開された。今回はセガから送られてきた画面写真を中心に，新CGボード「モデル3」の情報もからめた第一報をお届けしよう。　（文／開田清隆）

ついに姿を現した『バーチャファイター3』。今回公開されたのは，ラウ，デュラルの画面写真と，『3』から登場する新キャラ2人のうちの1人，梅小路　葵（うめのこうじ　あおい）のイメージCGだ。

写真を見てもらえばわかるとおり，グラフィックがさらに進化し，キャラの顔，身体がよりはっきりと，細かいところまで鮮明になっている。ちょうどサターン版の『CGポートレート』に描かれているキャラが，そのまま登場する感じに近い。この画像が『バーチャ2』以上の動きを見せるというからオドロキだ。

『バーチャ3』の画像処理には，セガとロッキード マーチン社との共同開発による新CGボード「モデル3」が使用されている。そのスペックは，メインCPUにpowerPC，サウンド部に68EC000という構成になっており，『バーチャ2』に使用されていた「モデル2」の3倍以上という，秒間100万ポリゴンの描画能力を持っているのだ。100万ポリゴンと言われてもピンとこないが，右のデュラルの写真を見れば，それがどのくらいスゴイのかはすぐに理解できるだろう。

ゲーム・システムやもう1人の新キャラについてなど，まだ謎の多い『3』だが，情報が公開されしだい本誌でもフォローしていく予定だ。



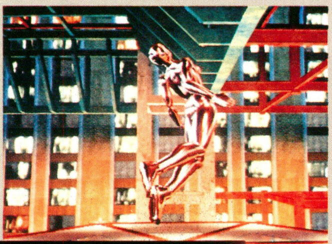
▲背景の映り込みまで表現され，より冷血さが増したカンジがするデュラル。「モデル3」の画像処理能力の高さがうかがえる



▲『バーチャ3』に登場する新キャラの1人「梅小路　葵」のイメージCG。華麗な日舞は一見の価値ありだ

ここまで進化した▶▶▶ ▶▶▶グラフィック

今回はこの2キャラのみだが，来月ではパイ，ジャッキー，ジェフリーなどがお見せできそう。お楽しみに!



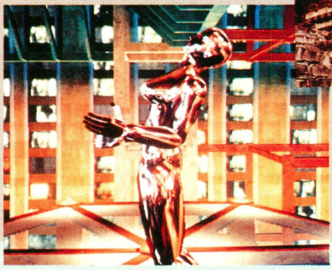
▶ショーで公開されたデモの一部。リアルタイムに変化する映り込みが美しい



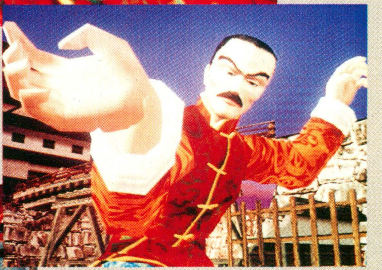
▲しゃがみ姿勢のデュラル。発進前のロボットみたいなカンジ。バックの光源がきれいだ



◀新コスチュームで登場のラウ。AOUショーでは，新技（?）の披露もあったのだ



▼天を仰ぐデュラル。まったく新しいステージ背景にも注目してほしい



▲斜下掌でカメラ目線のラウ。今回は目が動くほか，表情もちゃんと変化するぞ



新システムを導入した『ZERO』が登場だ！

ストリートファイターZERO 2

■カプコン ■対戦格闘
■今春登場予定

『ストリートファイター』シリーズ・ファン待望の続編が登場！ その名も『ストリートファイターZERO 2』だ。前作『ZERO』の13人にさらに5人の新キャラクターが加わり，ますますアツくなるバトルにキミも乱入しよう！ （文／加藤義文）

新システム「オリジナルコンボ」——使いかたはプレイヤーしだい！

今回から導入された「オリジナルコンボ」とは，その名のとおり，自分だけのスーパーコンボをくりだすことができるという新システムだ。基本技だけでなく必殺技もおりまぜることができ，自由度はかなり高い。では，その使用法を解説していこう。

①まずは，スーパーコンボゲージを1レベル以上タメる。

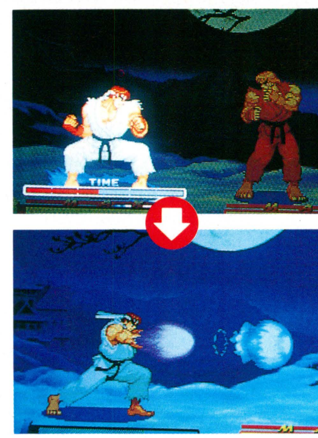
②タマったら，弱Ⓟ＋中Ⓟ＋弱Ⓚか，強Ⓟ＋中Ⓚ＋強Ⓚを押せばコマンド入力の受付開始となり，タイマーが現れる（スーパーコンボゲージが長いほど受付時間も長くなる）。

③表示されているタイマーゲージがなくなる前に，技を選択（基本技ならボタンを押す，必殺技ならコマンドを入力）する。

④タイマーゲージがなくなると同時に，自分の入力した攻撃が順に発動する。

以上が，おおまかな流れだ。立ち強パンチ×15という単純なものから，必殺技から必殺技につなぐ連続攻撃まで，バリエーションは無限にある。うまく使っていきたい。

……というのが，取材バージョンでの仕様だったが，2月末に開催されたAOUショーではオリジナルコンボの発動方法をはじめ，大幅な変更がくわえられていた。正式な仕様は5月号で紹介するので，それまで待っていてくれ。


◀「オリジナルコンボ」入力開始！ とりあえずタイマーが切れるまで，波動拳コマンドを入力

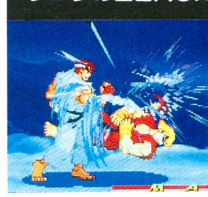
◀「オリジナルコンボ」の発動と同時に波動拳を連続発射。使い道はほかにもいろいろあるぞ

ZEROカウンターが2種類に

ガード時の硬直をキャンセルして反撃する「ZEROカウンター」が二つに増えた。前作ではパンチ系かキック系のどちらか一つしかなかったが，今回はどのキャラクターにもパンチ系とキック系が一つずつ用意され，状況におうじて使いわけられるのだ。これにより「対空には使えない」といった現象が減り，戦略に深みが増すことはまちがいないだろう。どのキャラクターも，従来の「ZEROカウンター（リュウとケンなら昇龍拳のような技）」はそのまま残っているので，前作のものを使いこなしていた人も安心だ。

ちなみに，コマンドは前作と同じく←↙↓＋ボタン（ⓅorⓀ）となっているぞ。

リュウのZEROカウンター（パンチ）


リュウのパンチボタンによるZEROカウンター。従来どおり昇龍拳がでている。ハッキリと対空用だ

リュウのZEROカウンター（キック）


新しく追加された，リュウのキックボタンによるZEROカウンター。対地ならばこちらのほうが確実

ZEROコンボが消滅!?

前作の基本システムの一つであった「ZEROコンボ」がなくなってしまったようだ。前作では，一部のキャラクターが突出した強さを発揮していたからだろうか。

ただし，基本技のみの連続技が完全になくなったわけではない。取材バージョンでは，春麗の立ち弱パンチ→中パンチ→強パンチやソドムの立ち弱キック→中キック→強キックなどは，ボタンを押すタイミングがシビアになっていたものの，前作どおり残っていた。つまり，どちらかというと『ZERO』よりも，従来の『ストII』シリーズに近いと言える。

とにかく，前作の連続技のほとんどは使えなくなっているので，新たに『ZERO2』用の連続技を考える必要がでてきたわけだ。

前作とのオートガードのちがい

オートガード・システムについては，大幅な変更が加えられたようだ。とはいっても，

①相手の攻撃を自動的にガードできる

②ゲージが1レベルぶんしかタマらない

③イージースーパーコンボが使える

という点はそのまま。では，どこが変わったかというと，なんと「ガードの回数が無制限」になったのだ。これにより，初心者が回数制限におびえることはなくなったぞ。

しかし，デメリットもきちんと用意されている。オートガードを選択していると，必殺技だけでなく，基本技をガードをしたときも体力を少しずつケズられていくようになったのだ。これで「オート嫌悪症」はなくなる？



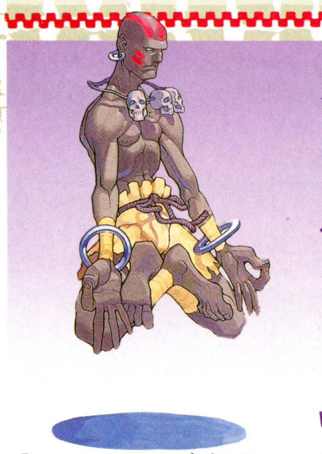
◀弱Ⓚ×2のあとの中Ⓚがつながっていない。表示に注目

※この記事は取材バージョンをもとに書かれています。

新キャラクターはあの4人と……女子高生だ！

前作の13人に加え，さらに5人の新キャラクターが登場する。まず，『ストII』からはダルシムとザンギエフ。どちらも昔からのファンにとっては待望の復活だ。つぎに，『ストI』からは元（ゲン）。2種類の暗殺拳を使う彼は，どんな強さをみせるのか。そして『ファイナルファイト』からロレントが。「ファイナルファイト・キャラは強い」という説は健在か？　そして，オリジナル・キャラである，さくら。リュウ&ケンのような技を使う女子高生だ。その手のかたがたに人気バクハツと思われる。では，各キャラの必殺技等を解説していこう。

ダルシム

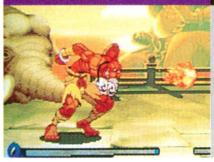


『ZERO』シリーズでは唯一の，地上攻撃に近距離と遠距離の差があるキャラクターだ。操作は，レバーを中立&前方に入れていると近距離用が，後方なら遠距離用の技がでる。このあたりは『スパIIX』での操作方法を継承しているので，昔からのユーザーにとってはうれしいかぎり。ただし，『ストII』時代に広かった投げ間合いが『ZERO』独特のせまい間合いに変更されているのがイタいか？

技以外に注目すべきは，新ボイスの数々。勝利ポーズ時の「ヨガ～」がたまらないぞ！

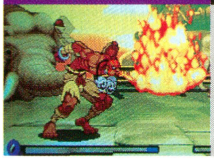
必殺技

ヨガファイア　↓↘→+Ⓟ



弱，中，強で飛行距離の差ができてしまったので，『スパIIX』よりは使いにくいか

ヨガフレイム　→↘↓↙←+Ⓟ



当たればすぐ消えるが，飛び道具扱いになっているため，空中ガードが可能に

ヨガブラスト　→↘↓↙←+Ⓚ



上に向かって炎を吹きだす技。これも空中ガードで防がれるのがイタい。攻撃の持続時間は，あいかわらず短めだ

スーパーコンボ

ヨガインフェルノ　↓↘→×2+Ⓟ



『スパIIX』とはかなりちがうグラフィックに。今回はボイスがついていて，イイ感じ

ヨガストライク　↓↘→↓↘+Ⓚ

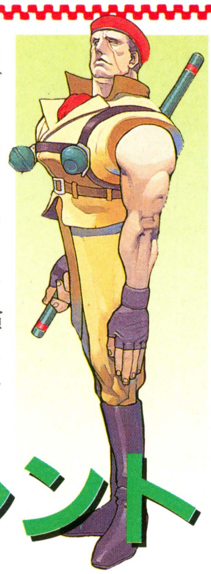


空中の敵を投げる技。かなり高い位置でないと投げられないのが難。先読みが必要？

ヨガテレポート　→↓↘or←↓↙+ⓅX3 or ⓀX3

「ヨガ～」の声とともに消失後，コマンドで指定した場所に出現する。消失および出現の瞬間は，前作どおり全身無敵のようだ。

ロレント

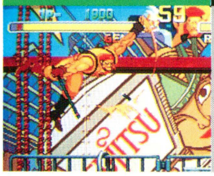


『ファイナルファイト』ではステージ・ボスだったキャラクターだ。トリッキーですばやい動きは，『ストII』シリーズのバルログを思わせるものがある。

なお，スーパーコンボや勝ちポーズ時の演出は，思わず笑ってしまうものが多い。アンバランスさが魅力か？

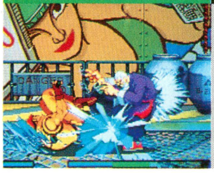
必殺技

スティンガー　→↓↘+Ⓚ+Ⓚ



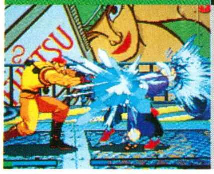
ジャンプしてナイフを投げつける技。1回目のボタンでジャンプし，2回目のボタンでナイフを投げる

メコンデルタアタック　ⓅX3同時押し後，着地時にⓅ



地面を転がって，相手に突進する技。とにかくロレントの技にはトリッキーなものが多いのだ

パトリオットサークル　↓↘→+Ⓟ



手に持った棒を体の周りでぐるぐる回す。連続3回まで入力可能で，技のカタチが変化していく

メコンデルタエアレイド　↓↙←+Ⓟ+Ⓟ



いったん後方へ転がって遠ざかり，2回目のボタン入力のときに相手に向かって跳びかかって攻撃

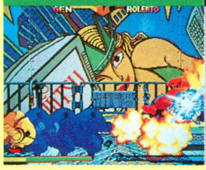
メコンデルタエスケイプ　↓↙←+Ⓚ（ⓅorⓀ）



いったん壁（画面端）に跳び，そこから相手に襲いかかるという，バルログをほうふつさせる攻撃

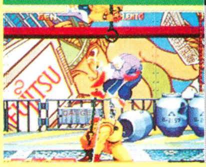
スーパーコンボ

マインスイーパー　↓↙←↓↙←+Ⓟ



相手に爆弾を投げながら遠ざかっていく。落とした爆弾は順次爆発

テイクノープリズナー　↓↘→↓↘→+Ⓚ



相手に糸を引っかけて吊り上げる技。上でフックを持っている手下がいい味だしてる

※各コマンドはキャラクターが右向きのときのもの

ザンギエフ



このキャラクターも『ストII』シリーズからの登場だ。驚異的な投げ間合いを持つスクリューパイルドライバーを主軸とした，接近戦重視のファイト・スタイルは『ZERO2』でも健在。突進技がないぶん，バーディーよりも使い手のテクニックが必要とされるだろう。

従来とのちがいは，対空用（と思われる）スーパーコンボの追加とバニシングフラットのコマンドが→↓↘＋Ⓟに変更されたこと。とくに後者は「スクリューパイルドライバーをだそうとしたのに，バニシングフラットが暴発してしまう」という現象が多かっただけに，うれしい変更点と言える。

必殺技

ダブルラリアット　Ⓟ×3同時押しorⓀ×3同時押し



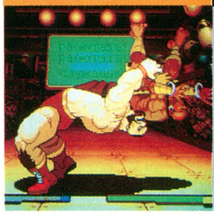
両腕を左右に思いきり広げて回転する，おなじみの必殺技。今回も飛び道具のスリ抜けや，移動することができるぞ

スクリューパイルドライバー　レバー1回転＋Ⓟ



これまたおなじみの必殺投げ。間合いの広さや見た目の豪快さはあいかわらず。闘いのメインとなるであろう必殺技だ

フライングパワーボム　レバー1回転＋Ⓚ



技をだしたときの間合いによって投げの種類が変わる。遠距離でだすと，前方へ歩いてから相手をつかんで投げる

スーパーコンボ

ファイナルアトミックバスター　レバー2回転＋Ⓟ



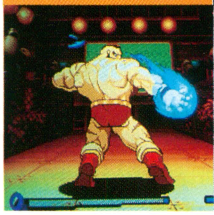
捕まえた相手をぶんぶん投げまわすという，豪快なスーパーコンボ。今回は技名を叫びながら攻撃する

エリアルロシアンスラム　↓↘→↓↘＋Ⓚ



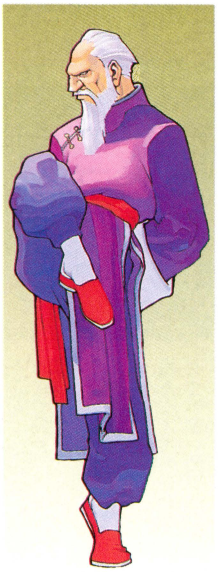
空中にいる相手をつかんで投げる，対空用の必殺技。ダブルラリアットとならんで，対空のカナメとなってくれるか？

バニシングフラット　→↓↘＋Ⓟ



飛び道具を消しながら前進する。コマンドが変更されて，暴発しなくなったのがうれしい。これで安心して使えるぞ

元 —ゲン—



このキャラクターは，操作中にパンチまたはキックボタンを三つ同時押しすることで，使える技がまったくちがうものになるのだ。喪流は技の連打が効く タイプ。忌流は1発1発の攻撃力や有効度が高いタイプ。この二つの流派を相手キャラや状況におうじて使いわけるのだ！

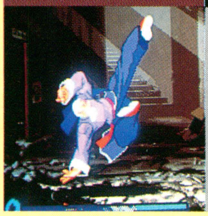
必殺技【喪流】

百連勾（ヒャクレンコウ）　Ⓟ連打



拳をつぎつぎにくりだす必殺技。相手と密着状態のときにだせば連続ヒットになるぞ。連続技用か？

逆瀧（ゲキロウ）　→↓↘＋Ⓚ



上方に向かって蹴りをだす。あきらかに対空兵器として用意されている技だ。無敵時間が短いのが難点

必殺技【忌流】

蛇穿（ジャセン）　←タメ→＋Ⓟ



相手に転がっていき，接触してダメージを与える。忌流の必殺技はタメ技になっているところがポイント

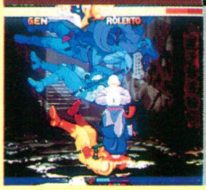
徨牙（オウガ）　↓タメ↑＋Ⓚ



三角跳びをしたあと，相手に向かって蹴りつける。跳ぶ軌道は，ある程度レバーで調整することができる

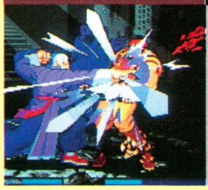
スーパーコンボ【喪流】

死点咒（シテンシュウ）　↓↙←↓↙←＋Ⓟ



技がヒットすると相手の上にタイマーが出現する。それが0になると相手が気絶してしまうのだ

惨影（ザンエイ）　↓↘→↓↘→＋Ⓟ



「トドメだ」と宣言したあとに相手をスリ抜け，その直後に連続でダメージが入る，カッコいい技

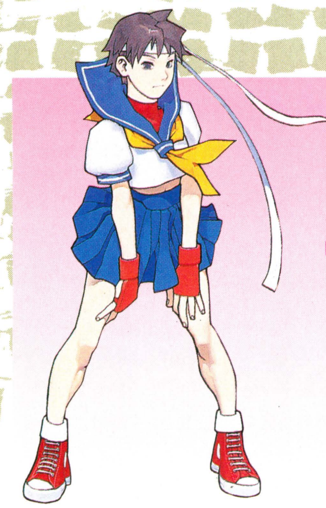
スーパーコンボ【忌流】

蛇咬叭（ジャコウハ）　↓↘→↓↘＋Ⓚ



空中にいる相手を捕らえて，そのまま地面にたたき落としたあとに上から踏みつける

スーパーコンボ【忌流】：狂牙（コウガ）　ジャンプ中に↓↙←×2＋Ⓚ



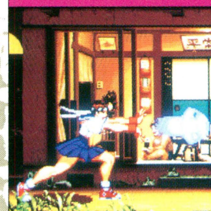
さくら

試合前や技をだしているときのアクション&ボイスからは，従来の『ストリートファイター』シリーズのカラーとはまったくちがうキャラという印象を受けるが，実際に使ってみると，基本性能に関してはリュウに近い。必殺技は飛び道具と対空技の両方が用意されていて，どちらもコマンド形式。基本技も，弱パンチの連発から中パンチがつながるなど，かなりの実力を秘めていそう。

コスプレなど，ゲーム本編以外の部分でも人気がでそうなこのキャラクターがどこまで活躍するのか，いまから楽しみだ。

必殺技

波動拳　↓↘→＋Ⓟ連打



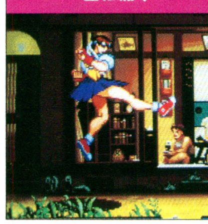
この必殺技は少し特殊で，ボタンを押した回数によって，強さ＝弾の大きさと撃ったあとの硬直が変化する（3段階）

咲桜拳　→↓↘＋Ⓟ



昇龍拳タイプの技だが，中や強でだすと前方にダッシュしてから攻撃する。強なら画面の半分以上ダッシュするぞ

春風脚　↓↙←＋Ⓚ



竜巻旋風脚に似た攻撃。放物線を描くように跳ぶが，弱，中，強によって高度が変わっていく（弱が低くて強が高い）

スーパーコンボ

真空波動拳　↓↘→↓↘→＋Ⓟ



リュウのものとほとんど同じだがこちらのほうが弾が大きい。だす前に「いくよッ!」とかけ声がかかる

乱れ桜　↓↘→↓↘＋Ⓚ



さくら版・昇龍裂破という感じ。技が発動した直後の「せーのッ!」のボイスに人気が集中しそう

春一番　↓↙←↓↙←＋Ⓚ



相手方向へダッシュしながら春風脚を連発。さくらの持っているスーパーコンボはどれも使いやすそうだ

旧キャラクターの基本技・コマンド技も変更点があるぞ

●コマンド変更のあったキャラクター●

『ZERO2』になって，一部のキャラクターの必殺技コマンドが変更された。これにより，以前は使いにくかった攻撃が，かなり便利なものになっているようだ。

まず，春麗の気功拳はタメ系からコマンド系へと変更になった。そのおかげで，「オリジナルコンボ」中に連発することもできる。ただ，しゃがみ弱キック→しゃがみ中キック→気功拳という連係を体で覚えてしまった人にとっては，慣れるのに時間がかかりそう。ちなみに，コマンドは←↙↓↘→＋Ⓟだ。

前作よりも格段に使いやすくなったのは，アドン。ジャガーキックが↓↘→＋Ⓚ，ライジングジャガーは→↓↘＋Ⓚになったのだ。これでジャンプが暴発することもなくなり，攻守ともにレベルアップした。



◀コマンド系になってしまったのはオリジナルコンボに組み込めるようにするため?

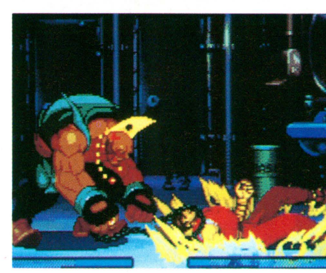
●新技が追加されたキャラクター●

本作で新しい技が導入されたキャラクターもいるぞ。「ZEROコンボ」がなくなり，あきらかに弱体化したガイとローズには新必殺技が，突進技を主体にしていたファイト・スタイルを持つため，ガードを固められると苦戦を強いられるアドンには「しゃがみガードをくずす特殊技（リュウの→＋中パンチに似た攻撃）」が加わったのだ。ほかにも，攻撃後の硬直&性能などが調整されたキャラクターもいるようなので，前作以上にアツい闘いが楽しめそう。今後の情報に期待してほしい。

そうそう，ここまできてもいまだに必殺技が二つしかないキャラクターがいる。その名は……そう，ナッシュ（＝ガイル）だ。まあ，逆に言えばそれだけ完成されたキャラクターということなのだろう。でも，少し残念。



◀ガイの崩山斗。キャンセル技に組み込めて，疾駆けよりも硬直時間が短めなのが魅力



◀バーディーの新投げ技・バンディットチェーン。マーダラーチェーンとの使いわけは?



▶ソウルスパイラルは突進技。当たった相手をダウンさせるので，使い勝手はよさそうだ



◀ソドムの新技・シラハキャッチは，相手の攻撃を受けとめる反撃技らしいが，具体的な効果は不明



あのゼビウスがさらなる進化をとげた!

ゼビウス3D/G

■ナムコ　■シューティング　■春頃登場予定

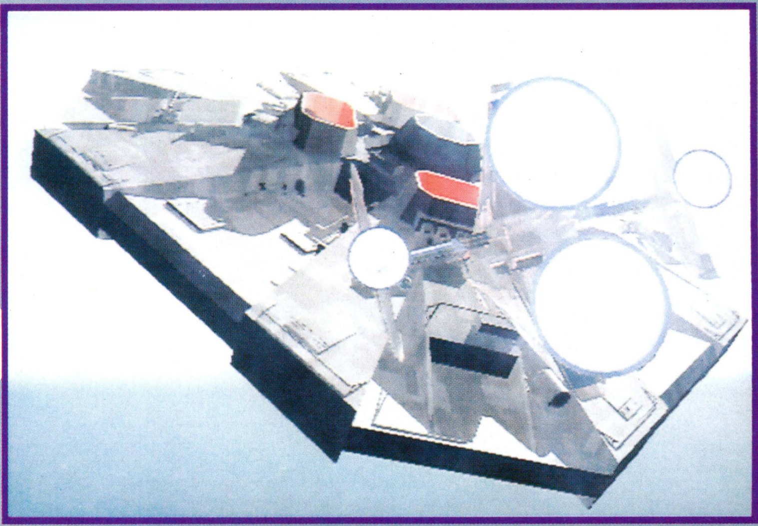
往年の名作『ゼビウス』が，最新のCG技術を用いてリニューアルされたぞ。元祖『ゼビウス』をベースに，どう生まれ変わったのか?　AOUショーに出展されたバージョンをもとに，その速報をお届けする。　(文／安部理一郎)

『ソルバルウ』から5年，CG技術はここまで進歩した!

まずは下の写真を見てほしい。ゲーム中の視点は，自機ソルバルウの斜め後方から見おろす形になっている。

ゲーム・システムについては，『ゼビウス』と同じく，対地，対空の武器を使いわけるシューティングだ。ソルバルウの武器は，ザッパー，ブラスターだけでなく，地上のアイテム・ボックスから出現するアイテムをとることで，広角ショット，レーザー，ホーミングレーザーの3種類が，それぞれ3段階にパワーアップするぞ。ステージ構成は，草原，砂漠，宇宙空間，要塞内部など全7ステージ。『ゼビウス・アレンジメント』に登場した地形などもあって，アレンジ版をやりこんだプレイヤーなら思わずニヤリとする場面もあるかもね。

発売時期はしばらくさきになりそうだけど，ナムコ・マニアならハズせない作品になりそうだ。



全7ステージの一部をさきどりだ!



▶エリア1開始直後、ソルバルウの上空を飛び去る浮遊要塞アンドア・ジェネシス。SYSTEM11のCG技術と、カメラ・ワークが光るシーンだ

▼グーローシェーディングで砂漠のなめらかな表現が可能になった。ナスカの地上絵が浮きでるシーンは必見!





▲2Pソルバルウがレーザーを放出。ゲーム・バランスにどう影響するか見ものだ。下の「AUTO RANK」の文字は，文字どおり難易度を明示するためにある

▼スピード感あふれる宇宙空間での戦闘。中型戦闘機とソルバルウの何倍もあるいん石が目をひく。敵もレーザーを使うようになったらしい





▲おなじみの地上マップもバッチリ3Dで再現。ポリゴンで描かれたスペシャル・フラッグが早く見たいぜ



◀この巨大な敵はいったい!?　スパリオ（エネルギー弾）とレーザーに囲まれ絶体絶命。このつづきはゲーム・センターで体験するのだ!

次号以降も『3D/G』の速報をお届けする予定

見逃すな!!



スゴいヤツらがまたまた帰ってきた!

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

■SNK ■アーケード版:3月15日登場予定
■ネオジオ・カートリッジ版/ネオジオCD版:発売日&価格とも未定

『サムスピ』&『餓狼』につづいて,『龍虎の拳』にも,ついにシリーズ最新作が登場/ その名も『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』。今回は基本的な操作方法と使用できるプレイヤー・キャラクター8人を紹介するぞ。 (文/八巻将之)

舞台はサウスタウンからグラスヒル・バレーへ……

前作『龍虎の拳2』から,じつに2年ぶりの登場となったシリーズ最新作『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝(以下,龍虎外伝)』。『サムスピ』『餓狼』と並ぶSNKの人気シリーズだけに,続編の登場を心待ちにしていたファンも多いことだろう。

基本ルールは従来の対戦格闘ゲームと同様に2本先取ルール。しかし『龍虎外伝』では,その常識をくつがえす「アルティメットKO(後述)」という新システムも追加され,今まで以上に緊張感あふれる闘いが展開されそうだ。

「気力・挑発」システムや「ズームイン・アウト機能」も,もちろん健在。各キャラクターに設定された「誕生日」にプレイすると普段以上にパワーアップした状態で闘えるといった奇抜なアイデアも盛り込まれている。

また格闘シーンだけでなく,練り込まれたストーリーやキャラクター設定も同シリーズの魅力の一つ。とくに『龍虎外伝』は『龍虎』&『餓狼』両シリーズ共通の舞台だったサウスタウンではなく,グラスヒル・バレーと呼ばれる街が新たな舞台となっている。

新天地グラスヒル・バレーでプレイヤーを待ち受けるモノはいったい何なのか? さらなる広がりを見せはじめた『龍虎』ワールドに注目せよ!



▲「モーションキャプチャー」を使用して作成されたグラフィックも必見。より人間らしいなめらかなアニメーションを実現している

操作方法と新システムについて

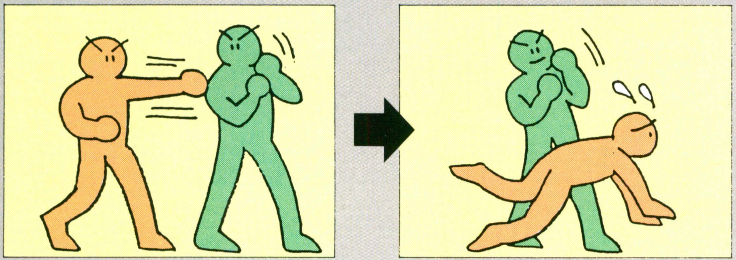
基本操作

A,Bボタンがそれぞれ,パンチ,キック。特殊攻撃や三角跳びなどに使用したCボタンはハードブロウ(強攻撃?)。Dボタンは前作と同じく挑発専用のボタンとなっている。

またレバー+Cボタンでさまざまな動作を行なえる。ボタンを押す長さで技の強弱を使いわけるシステムはなくなったようだ。

特殊操作

- **気力タメ**
  A~Cボタンを押しつづけることで実行可能。一度パンチorキックがでたあと気力タメ動作に入る。またCD同時押しで直接,気力タメ動作に入ることもできる
- **フロントステップ&バックステップ**
  →→でフロントステップ,←←でバックステップを行なう。
- **小ジャンプ**
  軽く↖↑↗で小ジャンプ。入力したままだと通常のジャンプになる。
- **中段パンチorキック**
  ↘+AorB(カーマンは中段パンチのみ)。
- **追い打ち攻撃**
  相手がダウン時に↘+AorB。
- **ラッシュ攻撃**
  タイミング良くボタンを押すことで「ラッシュ攻撃」と呼ばれる連続技を入れることができる。基本的に→+AorB連打でOKだがさまざまなバリエーションをつけることも可能。



さばき動作

◀←+Cで実行。攻撃を加えたキャラは態勢をくずし,転倒する。また香澄のみ近距離で回り込みの動作を行なう。非常に気になるテクニックだ

アルティメットKO

追加された新システムの中で,もっとも目を引くのが,この「アルティメットKO」だろう。基本的にゲームの勝敗は2本先取で決定される。しかし,体力の残り少ない相手を超必殺技でKOした場合は,その1ラウンドのみで相手を倒してしまったことになるというオドロキの新システムなのだ。

また,このシステムの導入に伴い,ランキングは得点でなくタイムで入るようになった。



▲「アルティメットKO」のある『龍虎外伝』ではたとえ1本先取しても油断はできない。一度のミスがそのまま敗北に直結するのだから……

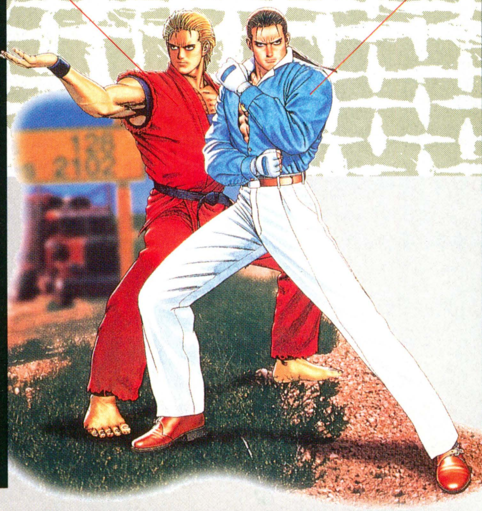
リョウとロバート以外はすべてニューフェイス!!

★リョウ・サカザキ★

極限流空手の使い手でロバートの親友，そしてライバル。妹ユリとのデートをすっぽかしてグラスヒル・バレーへ向かったロバートを追おうとするが……。シリーズを通しての主人公。イラストや写真から前作とのちがいは感じられない。はたしてその実力やいかに？



◀これは追い打ち攻撃？ 今回ついに欠場となったタクマやユリのぶんまでがんばれリョウ



★ロバート・ガルシア★

イタリアの財閥ガルシア家の長男。そして極限流空手の使い手。ある日，偶然幼なじみのフレアと再会。彼女をグラスヒル・バレーへ送るところから物語がはじまる。コスチュームも一新され，リョウに比べて何かと優遇されているような気が……。今回の真の主役？

★レニィ・クレストン★

フリー・ジャーナリストでありながら，古い友人ロディと何度かうまい儲け話にありついていた彼女。今回もワイラーと名乗る男からフレア捜索の依頼を受けロディに情報を流す。ムチを武器に闘うというレニィ。ムチのリーチを存分に活かした攻撃が予想される。



★カーマン・コール★

ガルシア家のスペシャル・エージェント。ロバートの父に息子を本国へ連れもどすよう依頼を受ける。その容貌もシブイが使う格闘術も護身術と，これまたシブイ。実戦で鍛え上げられたキレ味鋭い技の数々が期待できるのではないだろうか？



★ロディ・バーツ★

サウスタウンの私立探偵。しかし本業は犯罪者を追うバウンティー・ハンターだ。ある日，友人のレニィからグラスヒル・バレーへ行き，フレアを探してくれと依頼される。トンファーという一風変わった武器を使用するロディ。レニィとの関係も気になるところだ。

★王 覚山(わん こうさん)★



◀幻の拳といわれる心意六合拳を使用する王だが……相棒のペリカンが攻撃しているようにも見える

★不破 刃(ふは じん)★

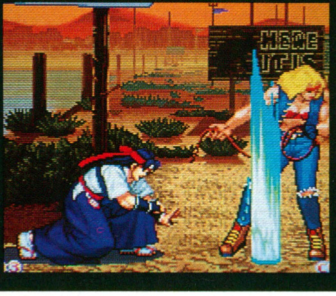


▶『龍虎2』に登場した如月影二と同門という不破。影二とは，またちがった忍術を体得しているようだ



★藤堂 香澄(とうどう かすみ)★

リョウに敗れ姿を消してしまった父親を探すため，家をでた少女。そう，彼女は初代『龍虎』に登場した藤堂竜白の愛娘だ。父親の行方やサカザキ家との因縁など気になる点は早くも続発。『龍虎外伝』1番の注目株になることはまちがいないだろう。



◀ガ～ン！ こ、この技は。今、藤堂問題にSNKから一つの回答が示されようとしている（笑）

※画面写真は開発中のものです

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

スクウェアがWindows95ソフトをリリース

あのスクウェアがプレイステーションに参入し，『ファイナルファンタジーVII』を発売するというビッグ・ニュースに驚いた人，かなり多いことだろうと思う。しかし，Windowsユーザーには，もうひとつビッグなニュースが待っていた。なんとスクウェアはMicrosoftと提携(ていけい)を結び，Windows95用CD-ROMとしてスーファミの自社作品を移植，北米で販売していくという発表も同時に行なったのだ。

しばらく前にセガがパソコン市場に参入，という記事を書いたけれど，今度はスクウェアがパソコン市場へ。つくづく，ゲームのプラットホームとしてのパソコンというものが見直されてきていることを実感する。

しかし，以前に比べてゲームが作りやすくなったとはいえ，それ以上に家庭用ゲーム機も進化を遂げ，市場で好まれるゲームの仕様も，より高度になってきている。やはりゲーム専用に設計されたハードには勝てない部分も多いのだ。今までパソコンを手がけていなかったメーカーがゲームをだすと言っても，それは過去の作品の移植でしかない場合がほとんど。これらのメーカーがそこからさらに歩を進め，蓄積(ちくせき)したノウハウを活かしつつ，パソコンならではのオリジナルのゲームを発表してくれるようになったとき，パソコン・ゲームの市場はより高い次元の成熟をむかえるのではないかと思うのだが……。



◀あの『FF』シリーズがWin95でも遊べるようになるのだ（写真は『VI』）

現在発売中のWindows95専用エンターテインメント・ソフト

発売日	タイトル	発売元	ジャンル	価格
11月17日	ブルー・シカゴ・ブルース(Windows95専用版)	リバーヒルソフト	AVG	7,800円
11月23日	戦略将棋 for Windows	エレクトロニック・アーツ・ビクター	将棋	9,800円
11月23日	上海　グレート・モーメンツ	ゲームバンク	パズル	8,800円
11月23日	ピットフォール　マヤの大冒険	ゲームバンク	アクション	8,800円
12月8日	マイクロソフト　フューリーキューブ	マイクロソフト	3Dシューティング	5,800円
12月9日	メビウスリンク2 for Windows95	TAKERU	SLG	6,800円
12月10日	ワンだーLife	メディアラボ	SLG	9,800円
12月15日	Ku²インパクト	パンサーソフトウェア	シューティング	8,800円
12月15日	Windows95ミステリーセレクションNo.1　マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	AVG	6,800円
12月16日	トレインシミュレータ中央線201系	ポニーキャニオン	SLG	5,800円
12月22日	四川風激辛麻雀 Windows95版	イマジニア	麻雀	9,800円
12月22日	THE HIVE WARS	ケイエスエス	アクション	11,400円
12月22日	三國志IVwithパワーアップキット	光栄	SLG	14,800円
12月22日	信長の野望・天翔記withパワーアップキット	光栄	SLG	12,800円
12月22日	R2(アール・ツー)～遺跡への道	TGL	RPG	9,800円
12月23日	オリックスブルーウェーブ栄光への軌跡～がんばろう神戸	データウエスト	エンターテインメント	12,800円
2月16日	三國志リターンズ	光栄	SLG	6,800円
2月16日	信長の野望リターンズ	光栄	SLG	5,800円
2月23日	クイズバラエティ ブレインツイスター～あなたの出番	エレクトロニック・アーツ・ビクター	クイズ	6,800円
2月23日	ロードランナー オンライン 完全日本語版	シエラ・パイオニア	アクション	7,800円
2月23日	テグザー	シエラ・パイオニア	アクション	9,800円
3月4日	ヴァーチャパーク'theフィッシュ'	光栄	エンターテインメント	9,800円(予価)

※要本体ソフト

あの『タワー』をさらにおもしろく，そしてWindows95対応に

タワーCDクリスマスディスク

■オープンブック　■ユーティリティ
■オープンプライス　■CD-ROM

筆者の大のお気に入り，超高層ビルを構築していくSLG,『タワー』。昨年末にこの『タワー』をパワーアップさせるためのCD-ROMが発売された。紹介しよう，紹介しようと思いつつ，諸般（しょはん）の事情から，今月号で成就（じょうじゅ）した。

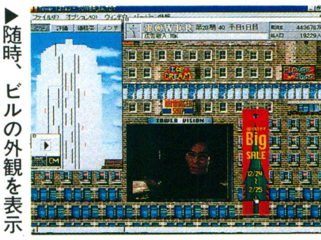
タイトルには〝クリスマス〟の文字。発売は昨年12月だし，パッケージには〝冬季限定〟なんて書かれてもいる。たしかにゲームの中の時間におけるクリスマスを盛り上げる，いくつかのイベントが追加されているのだけれど，しかし，クリスマスが遠く過ぎ去ってしまった今となっては意味がないかというと，まったくそんなことはない。『タワー』を楽しもうと思ったら，いつであろうと絶対に押さえておきたい必携アイテム，それがこの『タワーCDクリスマスディスク』なのだ。

このCD-ROMを購入するメリットとして，まずWindows95に対応させるVer.1.27Jへの差分ファイルが収録されている点がなにより大きい。Windows95上でこれから『タワー』を楽しもうと思っている人がいるなら，購入時に必ずこの『クリスマスディスク』も一緒にレジに持っていくことをオススメする。

また，〝tower.exe〟を書き換えることによって，同時にCD-ROMに収録された400本以上ものQuickTimeムービーがゲームにシンクロするようになる。これがまた楽しい。ビルのテナントをルーペでのぞき，情報ウィンドウの中の絵をクリックすることで，一人で残業しているOLや，朝，身支度（みじたく）をしているホテルの泊まり客など，さまざまな風景が映しだされるのだ。小さい絵ではあるけれど，逆にそれが，プレイヤーの想像を投影する余地としてうまく働いているのがよい。自分のビルの中の生活者がより身近に感じられるようになることウケアイだ。



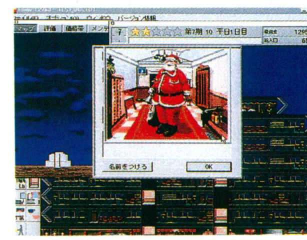
▶追加されたオープニング・デモがまた魅力。小山田圭吾が書き下ろしたオリジナル・テーマはナイスだ！



▶随時，ビルの外観を表示させることも可能。大型スクリーンを設置してCMビデオを流すこともできるぞ



◀テナントのオフィスに泥棒が侵入，なんてイベントも追加されている。写真は泥棒を見つけだした瞬間



◀クリスマスに登場するサンタが，テナントにプレゼントを配り歩く！　ルーペで探しだせればこの画面が

3DOからWindows95への移植

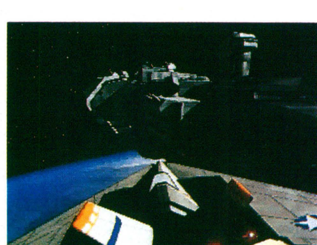
ショックウェーブ アサルト

■EAV　■3Dシューティング
■9,800円　■CD-ROM

筆者は3DOを持っていないので知らなかったのだが，ユーザーのあいだで『ショックウェーブ』というソフト，なかなか評判がよいのだと聞いた。これは3DO用ソフトとして発売されている『ショックウェーブ』と，その続編『ショックウェーブ オペレーション・ジャンプゲート』の2タイトルを1本にまとめ，Windows95へと移植したものなのだ。

エイリアンの襲撃をうけた未来。プレイヤーはそのエイリアンを迎撃，駆逐（くちく）するために戦闘機で出撃した新人パイロット，という設定。ミッションで設定された地域へとおもむき，ミサイルとレーザーを使ってバシバシと敵を撃破していく。360度，どの方向へ飛んでいくことも一応はできるのだけれど，ミッションとして飛行できるコースが決まっていて，それを大きく外れた場所へは行けないようになっているのが特徴。しかも，ある一定時間内に決められた場所へたどり着けないと，ミッションに失敗したと見なされてしまうため，あまりちんたらと遊ぶこともできないようになっている。

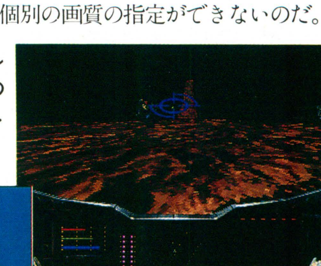
最近の3Dを使ったパソコン・ゲーム，とくにIBM-PC／AT互換機の作品を見慣れている者にとっては，それほど抜きんでた作品には見えないが，Windows95作品として考えた場合，初期設定さえ無理しなければ，それなりに快適に遊べる。インストール時にマシンのパフォーマンスを測定し，それにあわせてオープニングなどのビデオ映像の画質が決定されるのだ。ガクガクした映像でも，画素数や色数は多いほうがいい，とここで推奨されていない高画質なモードを選択してしまうと，操作性やキャラの動きなど，ゲーム中のパフォーマンスも同時に激しく落ちていってしまうので注意。一般的と思える背景，敵キャラといった個別の画質の指定ができないのだ。



▲オープニングや撃墜されてしまったときなど，随所にムービーが表示される。衛星軌道上に位置する宇宙空母から世界各地へ出撃するという設定なのだ



▶これは2作目にあたる『オペレーション・ジャンプゲート』の画面。7年後，再び侵攻を開始したエイリアンを迎撃するため，舞台は宇宙空間へ



◀巨大なボスキャラなんかも，もちろん登場する。ミサイルもレーザーも弾数に制限があるので，ムダ撃ちするとつらい。要所要所に補給ポイントもあるけどね



◀ゲーム全体で共通したパフォーマンス設定。Pentium／75MHzのPC-9821V7でこの程度

3種類の台が楽しめる
Full Tilt!　3Dピンボール

■ナユタ　■ピンボール
■8,800円　■CD-ROM

はるか昔,「ゲームはやっぱりAppleIIだよね」などと言われていた頃から,ピンボールは幾度となくパソコン・ゲームとして作られてきた。それだけパソコン・ユーザーの中に熱心なファンがいるというわけだが,もしかすると,ピンボールには作り手,つまりプログラマーの創作意欲をくすぐるという側面があるのかもしれない。

当初はこのうえなく平面的でシンプルな構成で作られていたピンボールも,現在では3D処理を行なったリアルな外観を持ったものばかりになってしまった。これはこれでより刺激的に,よりおもしろくするための当然の進化といえるわけだけど,ちょっと残念に思える部分がないわけではない。昔のピンボールは平面的ではあったものの,いろいろなギミックを,ユーザーが自分で好きなように配置できるという〝コンストラクション機能〟を持っているものが多かったのだ。最近,つぎつぎに登場する3D系のコンピュータ・ピンボールでこの機能を実現しているものはない。

やっぱり3Dではむずかしいのだろうとは思うものの,コンピュータで手軽に遊べるピンボールが大好きな筆者にしてみれば,なんとかこの機能をもった作品が現れないものか,とも思う。

さて。ここに登場するナユタの『Full Tilt!』は,Windows3.1/95で遊べる3Dピンボール。しかも1パッケージで3種類の台が遊べるという,ちょっとお得な1本なのだ。

収録されているのは,SFタッチの『スペース・カデット』,海賊の宝探しを題材にしている『スカルダガリー』,ドラゴンを退治するという中世ファンタジー風の『ドラゴンズ・キープ』の3種類。同じピンボールではあるけれど,それぞれのテーマがバラエティに富んでいるところはよいのではと思う。

ちなみに『スペース・カデット』はWindows95のアクセサリ集『PLUS!』に収録されているもののアップ・グレード版。『スカルダガリー』も『ドラゴンズ・キープ』もボールの動きなどは同じわけだから,『PLUS!』に収録されているものをまずは遊んでみて,このパッケージの購入を考えるのも悪くないテなのではないだろうか。



◀これは『PLUS!』に収録されているバージョン。スコア上に描かれているグラフィックや,プレイフィールド右下のMAXISの文字がちがうのだ

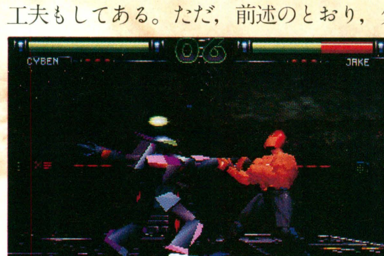
特別紹介 Windowsへの移植に期待!!
FXファイター

ここの見開きで紹介している『Full Tilt!』を発売しているメーカーは,ナユタ。このナユタ,ほかにIBM-PC/AT互換機のMS-DOS用ゲーム『FXファイター』を発売している。ベーマガ本誌でも以前に紹介されているので,知っている人も多いかもしれない。このゲーム,ちょっと難はあるものの,かなりよくガンバっているポリゴンの対戦格闘ゲームなのだ。で,どうせならこっちもWindowsに移植してほしいなぁ,と,特別に紹介したい。

世間一般では,対戦格闘がいまだに高い人気を得ている。長い長いブームがつづいている,と言ってもいい。『ストリートファイターII』からはじまったこのブームは,セガの革命的な作品,『バーチャファイター』から先,ポリゴンによる3D化の流れも生まれているが,おもしろい対戦ゲームを作るには,当たり判定や技の強弱の設定など,バランス調整に大きな手間とノウハウが必要。そのため『あすか120%』などの例外はあるものの,家庭用ゲームやパソコンで遊べる作品は,ほとんどがアーケードからの移植である。そういう意味では,この『FXファイター』は数少ない例外のひとつと言える。

方向キーと二つの攻撃ボタンで遊ぶこのゲームは,もちろん2人で対戦することも可能。一定以上のスピードを持つマシンで遊べば,動きはけっこうなめらかだし,連続攻撃の入った数でランキングがつけられていることを見ればわかるように,他のメジャーな作品の美味しいところを取り入れる工夫もしてある。ただ,前述のとおり,欠点がないわけではない。キーボードで遊ぶ場合,その操作がとってもわかりづらいのだ。1Pの操作に使うキーは,Q,A,Z,X,C,V。それぞれの役割がわかるだろうか?ゲームパッドを用意して遊びたい。

このあたりがうまく処理されて移植されれば,かなり受けると思うのだが。







▲▶キーボードでの操作はわかりづらいため,ぜひともパッドで遊びたい。このあたりを改良してWindowsに移植されれば……

スペース・カデット

収録されている3種類の台の中では，いちばんシンプルな構成と言えるだろうか。中央左にたてに並ぶ3枚のパネルにボールを当てて，まずはミッションを選択する。つぎに立体ランプにボールを乗せると，ミッションの開始で，バンパーに指定の回数ぶん，ボールを当てたり，立体レーンにボールを乗せたりといったことを指定どおりにくり返していく。ミッションに3回成功すると，プレイヤーは昇進し，さらにむずかしいミッションに挑戦できるというもの。



◀ミッションと昇進のシステムは、遊んでみると意外にわかりやすく、高得点も狙いやすい。『PLUS!』版に比べて絵がシリアス（笑）

スカルダガリー

この台のタイトルとなっている「スカルダガリー（skulduggery）」とは，辞書を引くと，不正行為やいんちき，詐欺を表わす口語なのだそうだ。海賊たちの財宝をめぐるウサンくさい化かし合い，そういった意味が込められているのだろう。フィールド上には船の役物などが見え，プレイ中に条件を成立させることによって，宝探しモードや船攻撃モードなどが楽しめるようになっている。3種類の台に共通して言えることだが，ボールが跳ねすぎるのが難点か。



◀暖色でまとめられた台は、プレイ中、ピカピカとひときわ派手に各所が光る。想像力を働かせながら、豪快に遊びたい

ドラゴンズ・キープ

うってかわって，中世ファンタジーなイメージの台，『ドラゴンズ・キープ』。プレイ・フィールドの奥のほうにドラゴンの役物などが置かれているけれど，ボールが跳ねすぎるため，思ったところに狙うのがなかなかむずかしい。用意されている役もけっこう複雑で，最大の目的であるドラゴン討伐はなかなか達成できないにちがいない。3台の中ではいちばんの難物。ドラゴン・フーリーという役で5ボールのマルチボール・プレイが楽しめる。



◀各所のギミックなどはいちばん凝っている。武器や防具、アイテムをそろえて、と、まるでRPGを思わせる内容なのだ

うぃん!!ウイン!!㊙情報局
『ロードランナーオンライン』に隠しステージ発見!!

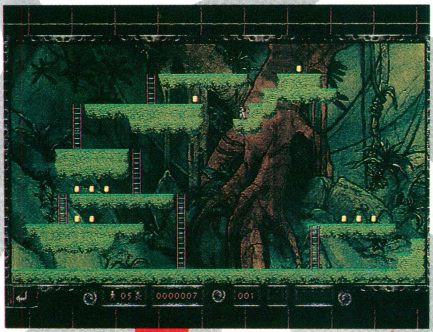
毎月4ページを使って，注目すべきところのあるWindowsなゲームを紹介していこうという，このコーナー，タイトルがコロコロ変わるのが特徴で，今月はなんとページ構成までサマ変わり。今月から(?)，大増2ページの計6ページとなったのだ。ばばーん。

で，増えた2ページのうち，1ページで㊙，1ページで新作情報をお届けすることになった。基本的には実際に遊んだ作品を紹介していくわけだけれど，すでに紹介してしまったソフトをもう一歩楽しむための情報や，まだサンプルもできていない，発表会レベルのタイトルの情報をここで紹介していこう，というわけだ。もちろん(笑)，次号ではどうなるか，わからないけどね。筆者の思惑だけではどうにもならない部分も多くてさ。

というわけで，今回は編集部の意向で，前号紹介した『ロードランナー オンライン』をもう一度，紹介する。いちおう軽く説明しておくと，地面に穴を掘って敵をかわし，画面に点在する金塊を集めて出口へ向かうというアクション・パズル。穴の掘れる場所に制限があるので，うまく穴を掘らないと，自らがはまり，生き埋めになってしまうというところがパズル性を高め，頭を使わせる。

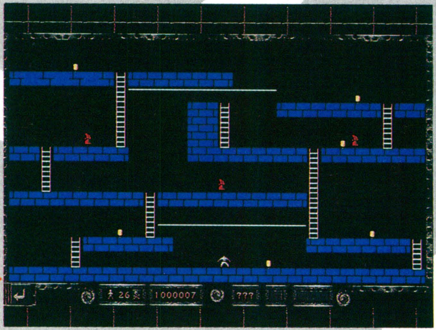
さて，画面を見てほしい。ステージ1で写真にある場所を掘り，落下すると……。

ほかにも，もしWindowsゲームに関する裏技などを発見したら，ぜひぜひ報告してほしい。



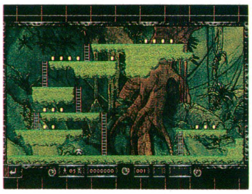
なつかしのステージが!!

◀▼左の写真のように，最上段の地面を掘り下げていこう。うまく掘れたら，写真の場所から左へ一歩。落下途中に下のステージに飛び，100万点が入る

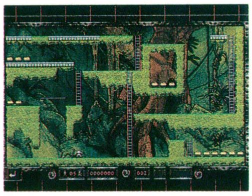


ロードランナー オンライン・序盤12ステージ紹介

ステージ1
敵：0
金塊：17
アイテム：——
敵が登場しないうえに，特殊な床もないので，何も考えずともクリアできるはず。



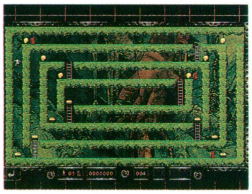
ステージ2
敵：0
金塊：15
アイテム：——
地面のタイルのように見える部分には，穴が掘れない。この面も敵が登場せず，楽勝。



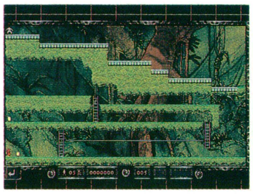
ステージ3
敵：1
金塊：7
アイテム：——
はじめて敵が登場するけれど，穴を掘って埋めればその上を通過できる。練習しよう。



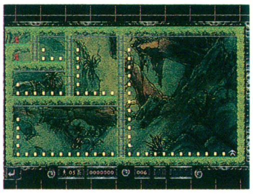
ステージ4
敵：3
金塊：13
アイテム：——
開始直後に画面最下段まで落ちていく。敵が金塊を持っていることもあるので，注意。



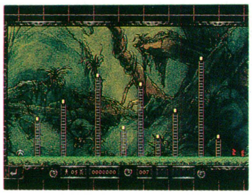
ステージ5
敵：1
金塊：2
アイテム：——
まずは画面の下半分へ行かないと話にならない。ロープ部分の敵の動きをよく観察。



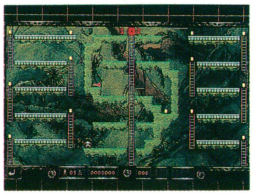
ステージ6
敵：2
金塊：61
アイテム：——
縦に並んだ金塊はいちばん上から落下するように取ると爽快だけど，敵の位置に要注意。



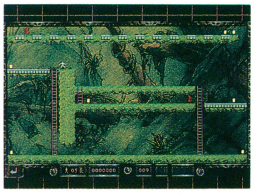
ステージ7
敵：2
金塊：9
アイテム：——
自分がハシゴを上っているときに，敵がどういう動きをするのかを，よく見て移動しよう。



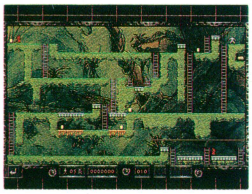
ステージ8
敵：2
金塊：13
アイテム：鍵
すべての金塊を取るだけではダメ。鍵を持ってないと扉が開かず，つぎの面へ行けない。



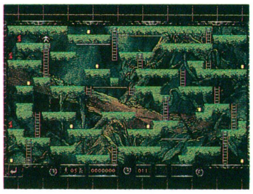
ステージ9
敵：2
金塊：7
アイテム：——
画面最上段の2個の金塊は，敵に取ってきてもらう。なんども埋めて，殺さなければ。



ステージ10
敵：2
金塊：6
アイテム：——
黄色い床は歩行速度が落ちる。画面右上の金塊はハシゴに乗りながら穴を掘り下げよう。



ステージ11
敵：3
金塊：9
アイテム：——
画面最下段には掘る床がないので，そこにある金塊を取るときは注意。移動経路を考えて。



ステージ12
敵：3
金塊：37
アイテム：——
右から2列目の金塊は，いちばん右の階段をのぼらないと，取れないことに注意しよう。



うぃん！ウィン！NEWS
『ワルキューレの伝説（外伝）～ローザの冒険～』
新作発表会レポート

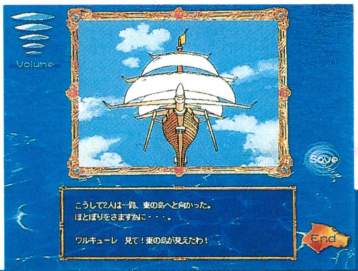
さる2月15日，東京・渋谷の松濤（しょうとう）スタジオで，ナムコの新作ソフト発表会が開かれた。アーケード・ゲームでもなく，PSのゲームでもなく，海外からの移植作品でもない。ここで発表されたのは，まぎれもないナムコのオリジナル・ゲーム，しかも発売されるのはWindowsだけ，というユーザーにはとても期待をいだかせるもの。まさにリードで書いたパソコン以外を本業とするゲーム・メーカーが作る，パソコンならではのソフト，筆者が期待するそれが実現しはじめているのかもしれない。

ナムコが最初に〝ワルキューレ〟をゲーム化したのは1986年。ファミコン用RPG『ワルキューレの冒険』は熱烈なファンを獲得し，その後，1989年にアーケード用のアクション・ゲームとして『ワルキューレの伝説』が生まれるにいたった。今回の『ワルキューレの伝説（外伝）～ローザの冒険～』は，タイトルを見ればわかるように，そのアーケードの世界観が活かされた作品となっている。キャラクター・デザインとストーリーの原案を富士宏が手がけているのも，ファンにとっては見逃せないところ。

ジャンルはデジタル・コミック。アクションが苦手な人も，思う存分，ナムコの人気シリーズ〝ワルキューレ〟の世界観を楽しめる，というわけだ。ちなみに，デジタル・コミックとは，漫画を基本としたインタラクティブなアニメーションのこと。約250カットという，まるでOAVに匹敵するような手間をかけているというから，期待したい。

また，写真にもあるように，主人公・ローザを鈴木真仁，ワルキューレを久川 綾が担当しているほか，折笠 愛，篠原恵美，こおろぎさとみなどの著名な声優陣と，このソフトのために結成されたという若手声優グループ〝フェアリーズ〟が声の出演を担当している。

発売は4月。価格は5,900円で，初回プレス版には特製設定資料集およびフィギュアが同梱（どうこん）される。









▶会場で配布された4点の画面写真。もちろん開発中のもの。発売は4月を予定



▲発表会では，若手声優グループ〝フェアリーズ〟をバックに，鈴木真仁，久川 綾，折笠 愛，篠原恵美など，『ローザの冒険』の豪華な声優陣も登場



◀ローザ役の鈴木真仁（左）とワルキューレ役の久川 綾（中央）のデュエットによる主題歌も収録された，ミュージックCDが発売に

パズルゲームも発売!!　『ゴーリーゴースト ゴール！』

ナムコから発売されるWindowsなオリジナル・ゲームは，『ワルキューレの伝説（外伝）～ローザの冒険～』だけではない。今月のデータベースでも紹介しているけれど，それよりも先に，オリジナルのパズル・ゲーム，『ゴーリーゴースト ゴール！』が3月29日に4,800円で発売されるのだ。

これは，アーケード・ゲームとして人気を博した『ゴーリーゴースト』や『バブルトラブル』に登場した4匹のゴーストをゲーム・キャラクターに起用したコミカルなパズルゲーム。フィールド上にカラフルなボールをつぎつぎと置いていき，同じ色のボールをタテ，ヨコ，ナナメに5個以上並べて消していく。

『ゴーリーゴースト』といえば，ハーフミラーに投影された半透明のCGと，ゲームにあわせて細部が動く立体のジオラマとを組み合わせるという，斬新なアイデアが光っていたガン・シューティング。こういった過去の名作のキャラクターをパソコン・ゲームに用いることができる，というのは，独特のゲームセンスを持ったナムコならでは。



▲ポップな色使いがいかにもナムコ。パソコン・ソフトとして低めに設定された価格もナイス

コンピュータで楽しく学習

エデュテイメント・ソフト購入ガイド

Windowsマシンの普及とともに，急速に息を吹き返してきたジャンルがある。エデュテイメント・ソフトと呼ばれる，教育系のソフトがそれ。どんなソフトが発売されているのか，このページでチェックしてみては？　（文／安部理一郎）



発売品目はデジタル絵本から学習モノまで多種多様

近年のパソコン・ブームにより，家庭へのパソコンの普及率はかなりのものになり，「1人に1台」の時代が訪れるのもそう遠い未来の話ではなさそうだ。これほどまでにコンピュータが普及した背景の一つに，教育系ソフト，いわゆる「エデュテイメント・ソフト」の多様化があげられる。ジャンル自体は10年以上前から存在し，とくに新しい分野というわけではないのだが，パソコンの高機能化，Windowsによるユーザー・インターフェースの共通化などで，ソフトの幅，深みが増し，「パソコンと子どもがいる家庭」の親御さんたちにとっては気になる存在のようだ。

実際，秋葉原のショップでエデュテイメント・ソフトのコーナーを観察してみると，買いにくるのは仕事帰りのお父さんや小さな子どもを連れたお母さんばかり。売れているタイトルはとくにコレといったものがなく，雑誌を片手に「これください」というパターンが多いらしい。

ここからの4ページは，秋葉原のパソコン・ショップ数店で売れセンのソフトを集めてみた。エデュテイメント・ソフトの導入を考えている家庭があれば，ご一読いただきたい。



算数戦士ブラスター

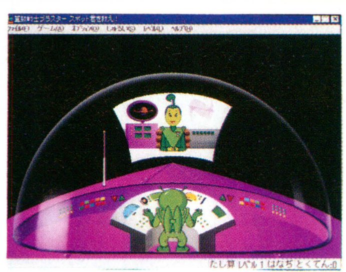
■Windows3.1以上が動作するパソコン
■S.S.I.トリスター　■6才以上
■9,800円　■算数教育

売り上げナンバーワンの算数教育ソフト

エデュテイメント・ソフトを大別すると，ゲームの要素をふんだんに取り入れて，子どもに興味を持たせるものと，何もわからなくてもボタンを押すだけでストーリーが進行するものの2種類がある。この『算数戦士ブラスター』は前者にあたり，アメリカで大ヒットしたソフトを，日本語版にローカライズしたものだ。

宇宙人のブラスターノート君がこのゲームの主人公で，算数の問題を解きながら，さまざまなステージをクリアしていくことになる。これまでのエデュテイメント・ソフトのゲームといえば本当にオマケで，ゲームとは名ばかりのものがほとんどだったが，このソフトのゲームはなかなか本格派。3Dシューティングあり，数字のパズルあり，ジェット噴射アクションありで盛りだくさん。ゲームと算数のバランスがちょうどいいので大人でも思わずハマってしまうほどだ。軽く説明しよう。

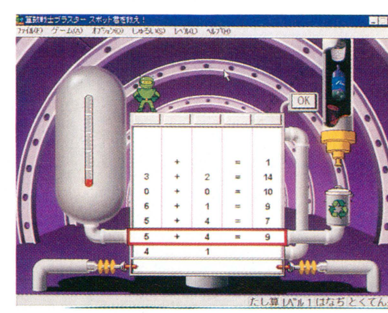
ステージ1では，宇宙船のエネルギーがなくなってしまったので，計算に正解すると得られるトラクタービームを使い，燃料のもととなるゴミを回収する。ステージ2では，問題を解いていくとゴミが燃料に変換される。ステージ3からは敵の本拠地に進入し，計算ができないと通過不可能な壁を登っていくアクション・ゲームに。最後のステージ4では，さらわれたスポット君を助けだすべく，ゴミやレーザーをさけながら親玉のUFOに向かうのだ。



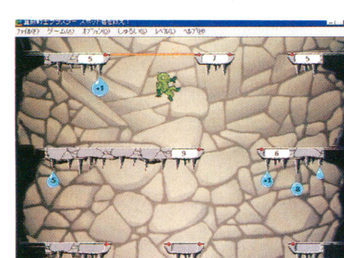
◀ブラスターノートと相棒のスポット君の物語だ



▲ひたすら計算と3Dシューティングをくり返すステージ1。燃料のもととなるゴミを回収しないと，スポット君の救出に向かえないぞ



▲少々ルールが複雑なステージ2。式を構成する五つの要素を一つずつズラしていき，正しい式を完成させればエネルギーがタマっていく。最下段に数式のパーツを持っていくと，二度と式としてリサイクルできなくなってしまうので要注意だ



◀水滴の数字で調整して，数字のあいだをくぐり抜ける



▶最後はボスとの一騎打ち。レーザーを避けてもぐり込め

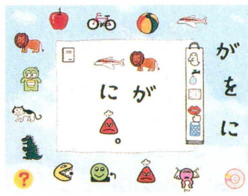
※このゲームに関する問い合わせは…㈱S.S.Iトリスター　☎03-3343-5620

もじもじワープロ

■ハイブリッド版
■ジャストシステム
■5,800円 ■文字知育

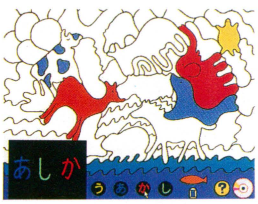
月～金曜の午前8時からフジテレビ系列で放送中の「ポンキッキーズ」でおなじみ，ガチャピン，ムックが登場する，楽しいエデュテイメント・ソフト。「あいうえお」を覚え，つぎのステップに進む子ども向け。絵文字のしりとりや，「てにをは」の基礎を視覚的に学ぶことができる。「がをにライター」では，作成した絵文字がアニメで表示され，自分の文章が正しいかどうかチェックすることも可能だ。現時点では，『もじもじワープロ』と『かぞえてポン！（右欄参照）』の2作品が発売されているが，『きかんしゃトーマス』なども発売される予定。

がをにライター



◀ネコがこわがるアニメが表示されたりする

まくぞう



◀特定の言葉から動物を探しだすパズル

ガラゴ



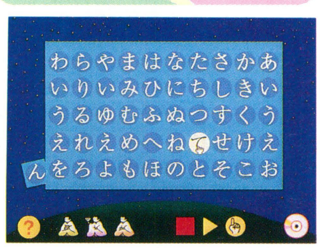
◀クッキーを食べさせるアナグラム・ゲーム

どうぶつしりとり



▲動物の絵文字でしりとりをして，下のウサギにニンジンを食べさせる

あいうえおほしさま

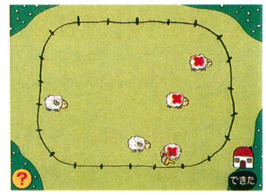


▲あ～んの50音をテーマにした歌。自分で歌えるカラオケ・モードつき

かぞえてポン！

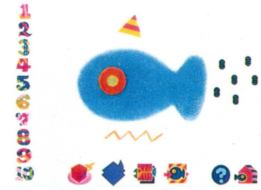
■ハイブリッド版
■ジャストシステム
■5,800円 ■算数知育

ごちゃごちゃひつじ



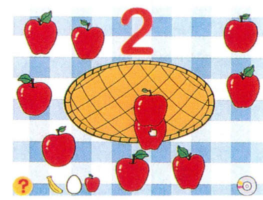
◀動き回るひつじに印をつけて数えるゲーム

うんちマシーン



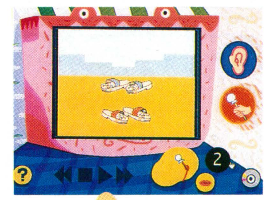
◀えさを食べた数だけうんちをする魚が登場

はらぺこざる



◀食べものをザルの上に乗せて，数を数える

いっぽんでもにんじん



◀おなじみのかぞえ歌をビデオ・クリップで

この『ポンキッキーズCD-ROM』のコンセプトは，「ルールは自分で見つけ，遊びかたは自分で考える，大人も子どもと一緒に考えよう」だとか。「決められた学びかたよりも，数字そのものに触れさせたい（マニュアルより）」ならば，迷わずこのソフトをオススメしたい。

もちろん（？），コニーちゃんの「ジャカジャカジャンケン」も収録。大人でも十分楽しめるのだ。



イソップ物語 うさぎとかめ

■Windows3.1以上／Macintosh
■インタープログ
■9,800円 ■絵本

小さな子どもを持つ親御さんにとって，「絵本を読んであげる」ことは大事な仕事のひとつだが，このソフトはおなじみの童話をアニメつきで読み上げてくれるスグレもの。シリーズとして，遊べる絵本が多数発売されている。





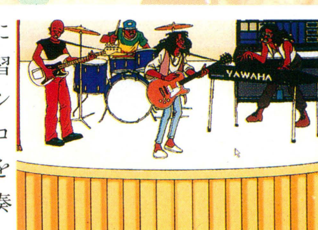
絵本の世界に飛びこもう

◀画面上の物をクリックすると，かならず何かしらの反応が返ってくる，インタラクティブなつくりになっているのもパソコン絵本ならではの機能

音楽の達人①

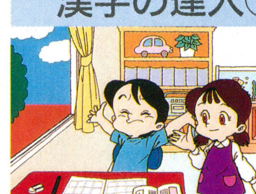
■ハイブリッド版
■アテイン ■小学校高学年以上
■4,980円 ■音楽教育

楽器の種類や音楽のジャンルについて，視覚，聴覚を使って学習することが可能なソフト。セッション・モードでは，ブルース，ロック，ファンクなどのジャンルを選ぶだけで，コンピュータが演奏するバンドとセッションできる。



▲パソコンのキーボードでセッション可能。データの保存もできるのだ

漢字の達人①



◀象形文字から漢字の成り立ちを学ぶ

英語の達人①



◀ボブとジェーンが英語を教えてくれる

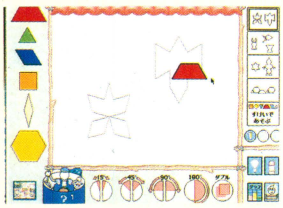
※「ハイブリッド版」と表記されているソフトは，Windows3.1以上／Macintoshで動作します。

ザークのジャングル探検

■ハイブリッド版 ■インフィニシス
■6,800円 ■科学知育 ■幼稚園以上

理科，算数，類推力など，子どもの探求心を育てる，五つのゲームをパックにしたもの。ジャングル探検では，広い画面を上下にスクロールさせて，50種類の動物の生態を観察することができる。米教育関係者の協力で開発され，数々の賞を受賞した。


◀主人公ザークはときおり外国語を使う

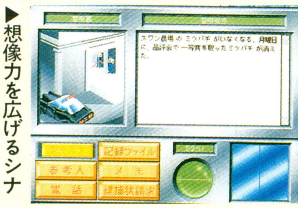

▶全米教育委員会最優秀賞などを獲得した

犯人をさがせ！

■Macintosh ■インフィニシス
■7,800円 ■推理力育成 ■8～14才

警察発表や参考人の話から浮かび上がる容疑者を特定し，かずかずの難事件を解決する。推理ゲームの要素が強いが，読んで考えて答えをみちびきだす「論理的思考」を，遊びながら自然に身につけるためのソフト。ストーリーは三つのレベル，全60問収録。


◀制限時間内に犯人の動機、手段を特定する

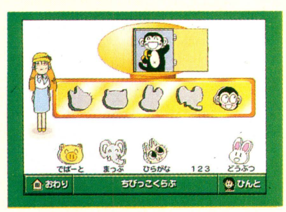

▶想像力を広げるシナリオ作成機能を内蔵

ちびっこくらぶ

■ハイブリッド版 ■がくげい
■8,500円 ■オムニバス ■3才以上

子どもにパソコンを教えながら，お金の概念，交通ルール，ひらがな，数字，動物などに興味を持ってもらうためのソフト。「かきじゅんれんしゅう」や「ちびっこでぱーと」「ちびっこひらがな」など，楽しい知育ソフトが15種類も入ったお買い得版。

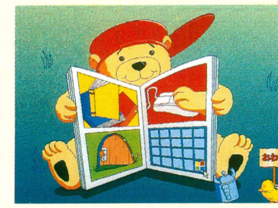

◀世界地図や数字あてなど、盛りだくさん

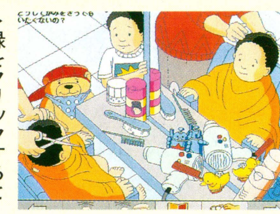

▶動物を絵あわせするとつぎのコーナーへ

おへそってなあに

■Windows3.1以上／Macintosh
■マルチソフト ■7,800円 ■保健体育

子どもが抱くからだについての疑問を，クマのバクスターがイラストと声でわかりやすく説明してくれる。各画面で表示されているものをマウスでクリックすれば，その項目についての説明が現われたり，質問の答えを聞いたりすることができる。


◀青い印をクリックすると19のお話が出現


▶緑をクリックすると13種類のゲームが

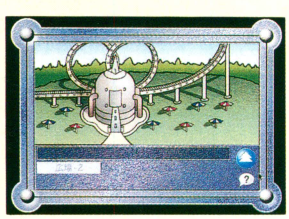
わりわりワールド

■Macintosh ■テイチク
■3,500円 ■わり算学習

小学生のためのかけざん九九，わりざん学習ソフト。各コーナーをテーマ・パークに見立てて，アトラクションで問題が上映されている。わり算の問題を一定数以上解かないと，後半のアトラクションに入れないという，ゲーム的要素が強い。



◀わり算から分数までやさしく教える


▶計算力で平和を守るというストーリー

秋山 仁の数学ミステリー 秘宝"インドの炎"を死守せよ！

■Windows3.1以上／PCエンジン
■富士通パレックス ■9,800円 ■数学学習

テレビなどでおなじみの理学博士，秋山 仁が登場する，アドベンチャー・ゲーム仕立ての数学学習ソフト。高校入試～大学入試までが対象。適当なコマンドを指示すればストーリーが進行し，その途中で出題される数学の問題を解いていく。


◀秋山 仁の数学のレシピがつまっているぞ

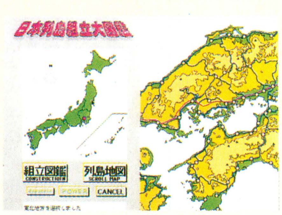


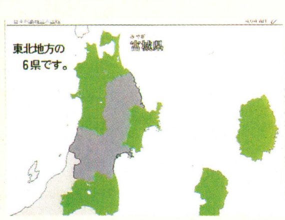
▶付録のテキストは参考書なみの親切さ

日本列島組立大図鑑

■Macintosh ■デジタルメディア株式会社
■9,800円 ■中学地理

日本地図で遊びながら学習するソフト。ゲーム本編では，画面上部からつぎつぎと降りそそぐ山や河川，平野，鉄道，都市を撃ちおとし，マップにはめこんで完成させる。日本全国の地図データを，小，中学校の教育内容から厳選して収録。


◀地図モードではパーツを集めて組み立てる


▶名前からすばやく検索できる図鑑モードも

漢字の天才シリーズ

■ハイブリッド版 ■アテイン／学漫
■3,980円 ■漢字教育 ■小学校高学年

わかりやすいアニメーションやクイズを楽しみながら漢字を学習する。象形文字からモーフィングで漢字の成り立ちを学んだり，まちがえやすい漢字をチェックすることが可能。ひととおり学んだあとは，付属の漢字ドリルで，実力チェックもOKだ。



◀おじいちゃんに漢字をならうという設定

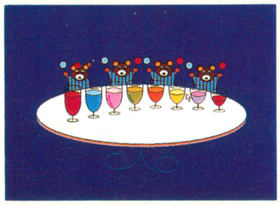

▶象形文字のなりたちをグラフィックで表現

※「ハイブリッド版」と表記されているソフトは，Windows3.1以上／Macintoshで動作します。

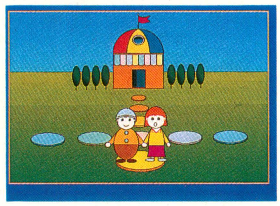
POP IN KIDS

■ハイブリッド版　■アテイン
■4,980円　■音楽知育

家族で楽しめる子どものための音感教育ソフト。音階の聞き取りを完成させると「ちょうちょ」や「かえるのうた」などのメロディが流れたり，さまざまなキャラクターを並べてリズムを作ったりできる。メニュー選択がグラフィカルでわかりやすい。



◀メロディ，リズム，ハーモニーを教える



▶子どもの音感を育てるのにはちょうどいい

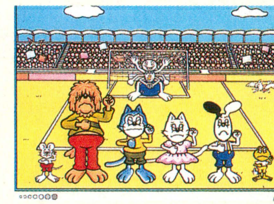
ペッパーとゆかいななかま ～カレーせんにんをさがせ～

■Macintosh　■三浦印刷株式会社
■6,500円　■絵本　■4才以上

子どもたちの「食べ物への興味」をあつかったCD-ROM。同タイトルの絵本（PHP研究所刊）のストーリーを中心に，動きのあるキャラクターや，色鮮やかなイラストをミュージカル仕立ての構成で見せてくれる。知識編では，カレーに使うスパイスを紹介。



◀「みなみのうみのカリーじま」でのお話だ

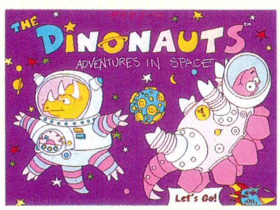


▶ミニゲームではクモとのPK対決が遊べる

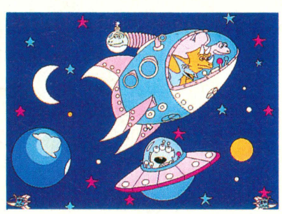
ダイナノーツ～ダイノは宇宙飛行士

■Macintosh　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■6,800円　■幼児知育

算数，パズル，音感，だまし絵などを恐竜の宇宙飛行士ダイノと一緒に学ぶ，統合エデュテイメント・ソフト。惑星を冒険する途中で現れる難問は，宇宙船に同乗している4頭の恐竜の長所，短所を活かしてクリアしなければならない。



◀楽器の星やお菓子の星を冒険するのだ

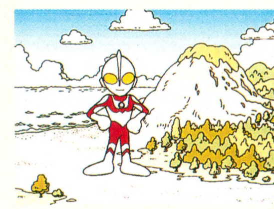


▶恐竜たちとチームワークの大切さを学ぶ

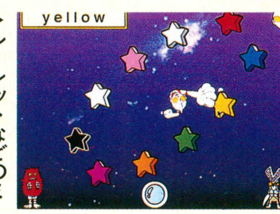
ウルトラマンとえいごであそぼう

■Windows3.1以上/Macintosh
■みずき　■6,800円　■英語知育

ウルトラマンと一緒に，身の回りのものに関する英単語を学習。画面中のハブラシなどをクリックすれば，実際に英単語が発音され，画面左上に正しいスペルが表示される。『ウルトラマンのラップ』『セヴンス・ヘヴン』のムービーがオマケでついている。



◀登場するキャラクターはおなじみの顔ぶれ



▶ルーレットなどのミニ・ゲームも豊富だ

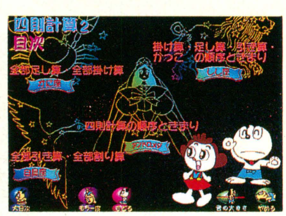
小学算数完全制覇

■Windows3.1以上/Macintosh ■富士通パレックス　■3,980円　■算数学習　■小学校中学年

小学校3，4年で学ぶ四則演算，四捨五入，切り上げ，切り捨てなどのがい数計算を，毎日小学生新聞でおなじみのキャラクター，不思議な犬のワンタン，ワンコと一緒に学ぶ。基礎問題をクリアした人のために，テキスト形式の練習問題もついている。



◀結合の法則など，小学算数の基礎を凝縮

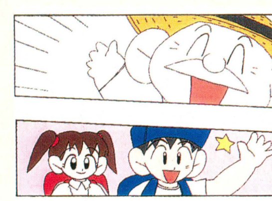


▶小数点，立体などのシリーズも発売された

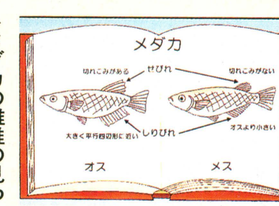
CD-ROMで学ぶ小学理科 第一巻・自然の中へ出かけよう

■ハイブリッド版　■アテイン
■4,980円　■小学理科　■小学校高学年

兄妹が夏休みに，田舎のおじいちゃんのところへ旅行に行き，田舎の自然を体験するという設定の自然科学学習ソフト。画面に現れる木や花，動植物をクリックすれば，くわしい情報が得られる仕組みになっている。



◀自然がいっぱいの田舎に遊びにいくお話

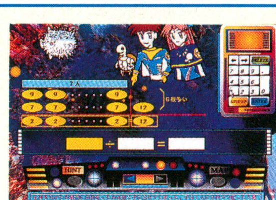


▶メダカの雌雄の見わけかたなどを解説

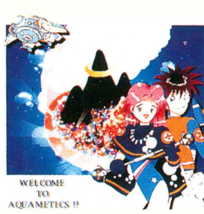
算数王国アクアメティクスを守れ

■ハイブリッド版　■アテイン
■4,980円　■小学算数

算数の国「アクアメティクス」の狂ったコンピュータ，マゼランの部品を三つの山から回収する，ヒロシとユカの算数アドベンチャー。アニメでの解説がくわしい。日本語と英語のバイリンガル仕様。



◀算数の答えは右のコマンダーで入力する

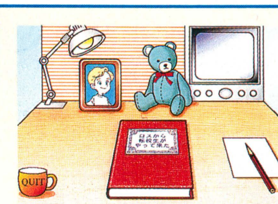


▶アニメがふんだんに盛り込まれている

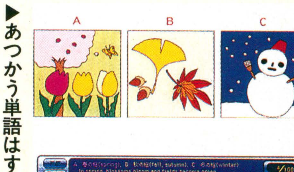
CD-ROMで学ぶ児童英検3級 ロスから転校生がやって来た！

■Windows3.1以上/Macintosh
■アテイン　■6,980円　■英語教育

主人公たけしと京子の学校にやってきた双子の転校生，ボブとジェーンの案内をしながら，英語を学んでいく。英単語，ゲーム，ストーリー，テストの四つのモードを収録。アニメによる解説が入っているので，小さな子どもでも楽しく学習できる。



◀たけしと京子の小学校を中心に物語が展開



▶あつかう単語はすべて学校や日常のものだ

海外ソフト取り扱いメーカーとベーマガ読者をつなぐページ

第2回

海外ゲーム大使館

今月のソフトハウス

ビクターエンタテインメント

今月はビクターエンタテインメントを特集。渋谷の事務所を訪問し，今後の計画を尋ねてみた。来月以降もこんな感じで各ソフトハウスの作品を紹介していくつもりなので，読者諸氏は心して待たれよ。（文／藪良小路）

いきなりインタビューしてみました

――まず，先月号で紹介する際に困ったのが，ビクターさんの作品傾向なんですよね……ルーカス・アーツのものや，インタープレイのものまで昔はあつかっていて，よくわからない。それで，『ダンジョン・マスター』から『ナスカー・レーシング』まで見て，アクション要素のあるものが好きなのかなぁと勝手に判断させてもらったんですが。

ビクターエンタテインメント（以下ビクター）：（ベーマガ3月号を見ながら）日本に海外ゲームを紹介するときは，新しいシステムがあるものを選んでいたんですよ。『ダンジョン・マスター』なら3D-RPG，というように。

――しかし，ヴァージン・インタラクティブとは，まとまったライセンス契約をしていますね。当初の予定では全部で18本ですか。

ビクター：ラクですからね。ライセンス契約は大変なんで，まとめたら落ち着いてできるかなと。日本語のローカライズは，データ量が多いと映画を1本邦訳するぐらいの手間がかりますから，実際。

――なぜヴァージンを選んだのですか？

ビクター：ヨーロッパで流通まであつかっている会社ですからね。ちょうど，向こうからもタイトルを見せてくれて，なかなか内容のいいものをだしているので。そのころまだヴァージンさんはパソコンまで手が回らず，そこでウチがだすことになったんですよ。いまは，ヴァージンさんも自分でいろいろやってますけれども。

――そのヴァージン・ホットラインも，もうすぐ予定のソフトは発売が終わりますが，つぎの計画はあるのですか？

ビクター：ソースコードの提供があるものはWindows95へ移行したいと思っています。

――そのあとは，また別の会社とライセンス契約を取るのですか？

ビクター：積極的に取ることはないでしょう。もう，どこも系列に入っちゃってますでしょ。海外資本が日本にちゃんと法人を作って，サポートもしっかりとやっている。わざわざ私たちが海外のソフトをローカライズする必要がなくなったんです。翻訳などの関係で値段も高くなり，発売にもタイムラグがでますし。だったら，私たちは私たちのできることをやろうと。私たちは日本の会社ですから，日本のソフトをやり直そうと思ったんです。

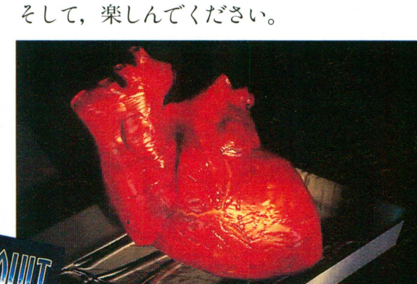
これからのビクターはどこへいくのか？

――今後は，どのような計画をお持ちですか？

ビクター：たとえば，今度は逆に海外に輸出をしていこうかと考えています。日本でもパソコンがいろいろ言われていますけど，市場としては米国や欧州とは比べモノにならないのが現状です。ウチは海外に会社をいくつか持っていますし，そういった方向にこれから初の試みとして進出していこうかと。家庭用ゲーム機では日本製のものを海外で発表してますけれど，パソコンはまだなんですよ。

――なるほど。では，最後に，読者になにか一言お願いします。

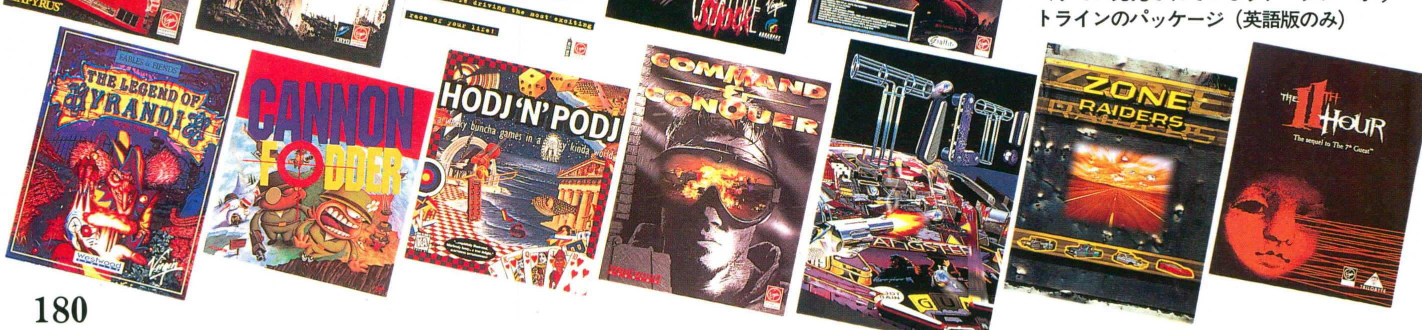
ビクター：ほとんど寝ずに作業をしていますが，遅れてしまうこともあります。少しでもわかりやすいように，楽しめるように心がけてのことですので，カンベンしてください。そして，楽しんでください。



▲海外とのかねあいで発売が延期になってしまった『イレブンス・アワー日本語吹替版』だが，ゲーム中のパズルが日本人向けの問題に置きかえてあるとのこと

◀すでに発売されているヴァージン・ホットラインのパッケージ（英語版のみ）





やぶらーのおすすめ品

すべてのゲーム性は，その操作性にあり！

コマンド アンド コンカー (COMMAND & CONQUER)



■発売元：ビクターエンタテインメント ■制作：Westwood Studios／Virgin Interactive
■対応機種：DOS／V（Windows95でも動作確認済）
■価格：12,800円（日本語版） ■発売中 ■メディア：CD-ROM（2枚組）

日本語版（日本語吹替版）

キミ悪い人，ぼく正義。通信対戦だってできるスリリングな戦略SLG

軍事SLGとでも言える『コマンド アンド コンカー』は，さすがマニア好みのウエスト・ウッドだけに，ユニークな要素が多い。

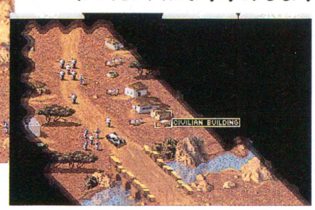
まず，リアルな動きの戦車や戦闘機が画面内を動きまわる。これはいい。しかし，大型車両がいきなり建物に変形したり，オベリスクから「ハイパワーレーザー」なるものが発せられるあたりは，なにをか言わんやであろう。ゲームの舞台となる世界では，超金属ティベリュームをめぐり，世界を二分する争いをくり広げている。金属の生産を半分近く独占し，世界に版図を広げんとするNODと，その野望を阻止せんとする正義の組織GDI。プレイヤーは，そのどちらかを選択して，敵の軍隊を粉砕していくのだ。うーん，単純明快。

この，リアリティあふれる「なんでもあり」の世界をスリリングなものにしているのは，リアルタイム要素である。部隊が戦地に到着するや敵に囲まれていたとしても，兵士の1人1人，バイクの1台1台をマウスで選択し，指示を与えなければならない。あるいは，即座に部隊に振りわけて，作戦を展開するのだ。

兵士が足らなければ，養成する。養成施設は発電施設がないと機能しない。発電施設は，建設車両が必要だ。これらには元手がいる。そのために，ティベリュームを掘りだす。よって，採掘車両と，精錬施設が必要になる。見よ，この需要のゆえに供給されるすべての要素を。いきなり，わけのわからないパラメータを突きだされる長考型のSLGと比べ，じつに明快，かつ攻略法が無限なゲームである。

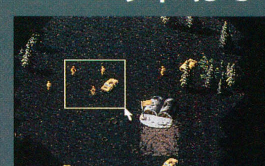


▲秘密結社NODが，敵基地を襲撃中。戦車が不足しているため，ティベリューム採掘車両で兵士を踏みつぶしている。銃火をくぐって技師が建物を占拠して勝利は確実



▼NOD側のミッションでは，民間人を攻撃の対象にすることもしばしば。悪人気分を味わいたい人におすすめしよう

ユニットはまとめて命令できる



▲大量のユニットをいちいち1匹ずつ操作するのも面倒だ。そこで，マウスをドラッグして……



▲手を離せば，このとおり。全員が「出撃準備完了！」だ。シフトキーでの複数選択も便利



◀着々と互いが勢力を伸ばしつつある。すべてを俺色に染めるのだ



▶ミッションごとに見ることのできる動画は，セットとCGを駆使したもの

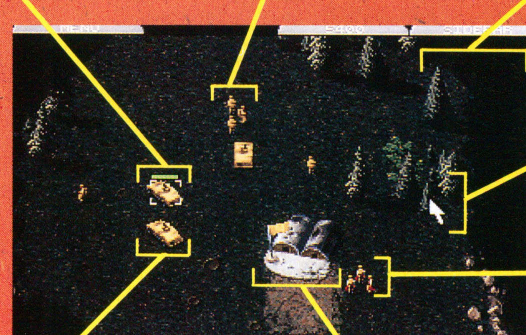


◀これがインストーラだったりする。ここらの凝りようが，やはりちがう

耐久力ゲージ
車両が破壊されても，中の人間は脱出して戦闘に再参加できる。装甲の厚いヤツで敵陣に突っ込み，施設を奇襲することも可能……？

小銃歩兵
こいつらはとにかく費用が少なくてすみ，養成も短時間ですむ。リアルタイムでの戦いではかなり重宝する捨て石だ（問題発言）

未踏索地域
ユニットが探索した周囲だけが，じょじょに明らかになってくる。不案内な地形と，木かげからの奇襲は指揮官を苦しめるだろう



マウス・ポインタ
ほとんどマウスだけですみそうなこのゲーム，キーボードからのショートカットを併用すれば，より高度な作戦も可能だ

技師（エンジニア）
敵の施設を占拠できる技能をもつ非武装ユニット。これらのユニットは，増援部隊として送られてくることもあるのだ



HUMM-VEE
車両に機銃を載せたもの。装甲が軽いぶん，スピードがあり，遊撃手として活躍。すばやいマウスさばきで活用すべし

バラック（兵舎）
兵士を養成する施設だ。総攻撃前には，この周辺が新入りで埋まるが，命令をしないと彼らは動こうとはしない。えーい

Virgin HOT-LINEシリーズ そのタイトルを一挙掲載

ビクターエンタテインメントが，ヴァージンインタラクティブとパソコンソフトのライセンス契約を結んだのは昨年6月のこと。ここに現在発売中のタイトルを一挙に紹介してみよう。心して読むべし。

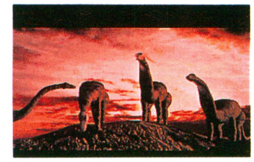
ナスカーレーシング
(NASCAR RACING)



『インディカーレーシング』をポリゴンにしてテクスチャー・マッピングを施したストックカー・レースだ。

- DOS/V
- CD-ROM
- 8,800円
- 日本語マニュアル付
- レーシング
- 95年7月28日
- 386DX-33MHz以上 XMSメモリ6MB以上 HDD15MB以上

ロストエデン
(LOST EDEN)



舞台は，恐竜と人間が共存している世界ロスト・エデン。巨大な動物をはじめとするグラフィックが美しいぞ。

- DOS/V
- CD-ROM
- 8,800円
- 日本語マニュアル付
- AVG
- 95年7月28日
- 486SX-33MHz以上 メモリ4MB以上 マウス SOUND BLASTER互換音源

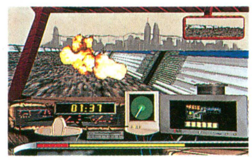
ロストエデン 日本語版
(LOST EDEN)



このゲームの行動は，すべてアイコンで表現されており，快適なマウス操作がウリのひとつになっている。

- DOS/V，PC-9821
- CD-ROM
- 12,800円
- 日本語版
- AVG
- 96年1月26日
- 486SX-33MHz以上 メモリ4MB以上 マウス，音源

ゾーンレイダース
(ZONE RAIDERS)



逆走，ジャンプなどをリアルに駆使できる爆走レーシング。戦闘がアツく，車もクラシック・カーまで選べる豊富さだ。

- DOS/V
- CD-ROM
- 8,800円
- 日本語マニュアル付
- レーシング
- 95年12月22日
- 486DX2-50MHz以上 メモリ8MHz 倍速CD-ROM HDD8MB

スーパーカート
(SUPERKARTS)



路上アイテム活用型レーシング。レース賞金でマシンをチューンナップできる。ドライバーはヘンなやつばっかり。

- DOS/V
- CD-ROM
- 8,800円
- 日本語マニュアル付
- レーシング
- 95年7月28日
- 386DX-20MHz以上 メモリ4MB以上

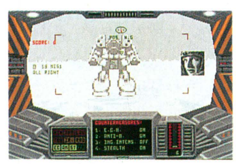
クリーチャー・ショック
(CREATURE SHOCK)



異様な生物を撃退しつつ，移住可能な惑星を探査するのが目的。ゲームはすべて実写&CGの動画から構成されている。

- DOS/V
- CD-ROM
- 8,800円
- 日本語マニュアル付
- 3Dアクション
- 95年8月25日
- 486-25MHz以上 メモリ4MB以上 HDD1K～10MB 内蔵音源

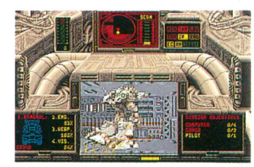
アイアンアサルト
(IRON ASSAULT)



通信対戦にも対応している搭乗型ロボット3Dアクション。課されたミッションをクリアしていくというタイプだ。

- DOS/V
- CD-ROM
- 8,800円
- 日本語マニュアル付
- 3Dアクション
- 95月8月25日
- 486-25MHz以上 メモリ4MB以上 HDD3M，マウス

アイアンアサルト 日本語版
(IRON ASSAULT)



このゲームの魅力は，ステージが進むにつれて自機や，その装備を取捨選択できること。作戦によって使いわけるのだ。

- DOS/V，PC-9821
- CD-ROM
- 12,800円
- 日本語版
- 3Dアクション
- 96年3月22日
- 486-25MHz以上 メモリ4MB以上 HDD3M，マウス 内蔵音源

レジェンド・オブ・キランディア
(THE LEGEND OF KYRANDIA, BOOK3)



愉快な登場人物と，抱腹絶倒の展開で人気あるファンタジー・コミカル・アドベンチャーの第3弾。タイトルに注意。

- DOS/V
- CD-ROM
- 8,800円
- 日本語マニュアル付
- AVG
- 95年8月25日
- 486SX-25MHz メモリ4MB HDD10MB マウス

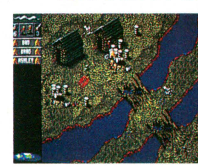
レジェンド・オブ・キランディアIII
(THE LEGEND OF KYRANDIA, BOOK3)



国王殺害の疑いで追われる道化師マルコムが，イタズラのかぎりを尽くす。人物の表情まで変化するのが楽しい。

- DOS/V，PC-9821
- CD-ROM
- 12,800円
- 日本語版
- AVG
- 96年3月15日(98は春)
- 486SX-25MHz (98は33MHz) メモリ10MB (98は4MB) HDD10MB，マウス

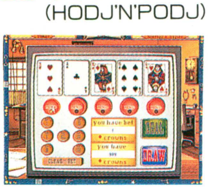
キャノン・フォッダー
(CANNON FODDER)



マウスで4人の仲間を指揮するシミュレーション。ちょっとちがうのは，その地形の多様さと，おマヌケなギャグの数々。

- DOS/V
- CD-ROM
- 8,800円
- 日本語マニュアル付
- SLG
- 95年9月22日
- 386SX-20MHz メモリ4MB以上 マウス HDD3MB以上

ホッジ ポッジ
(HODJ'N'PODJ)



Windowsの英語版は本誌では紹介していないので，初耳の人も多いはず。毎月，こういった類はたくさん発売されている。

- Windows3.1
- CD-ROM
- 8,800円
- 日本語マニュアル付
- ゲーム集
- 95年9月22日
- 386-33MHz メモリ4MB以上 スワップファイル4MB以上 HDD7MB以上

コマンド アンド コンカー
(COMMAND & CONQUER)



ちょっとSFっぽい世界での戦術シミュレーション。二つの陣営のどちらでもプレイが可能。通信対戦にも対応してる。

- DOS/V
- CD-ROM×2
- 8,800円
- 日本語マニュアル付
- 戦略SLG
- 95年10月27日
- 386-33MHz (マルチプレイ時66MHz)，マウス 拡張メモリ8M以上 HDD10MB

コマンド アンド コンカー日本語吹替版
(COMMAND & CONQUER)



技能の異なる兵士や車両を使いわけて，数々のミッションをクリアしていく。個人単位から集団単位まで，指揮が可能。

- DOS/V
- CD-ROM×2
- 12,800円
- 日本語版（吹替版）
- 戦略SLG
- 96年3月1日
- 486-33MHz (マルチプレイ時66MHz)，マウス 拡張メモリ8M以上 HDD10MB

ティルト ハイパー3Dピンボール
(TILT)



台を六つも収録しているだけでなく，視点や解像度まで変更自由という欲張りなピンボール。お手軽に楽しめるぞ。

- DOS/V
- CD-ROM
- 8,800円
- 日本語マニュアル付
- ピンボール
- 95年12月22日
- 486-25MHz以上 メモリ8MB以上 倍速CD-ROM VESA20以降

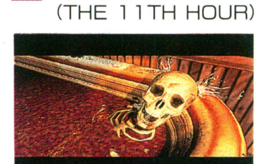
イレブンスアワー
(THE 11TH HOUR)



『セブンス・ゲスト』の続編。実写加工CGと，セットを多用したコワ～イ映像は膨大な量になる。音楽もオシャレ。

- DOS/V
- CD-ROM×4
- 9,800円
- 日本語マニュアル付
- AVG
- 95年12月22日
- 486-66MHz以上 HDD4MB PCMサウンドカード

イレブンスアワー 日本語吹替版
(THE 11TH HOUR)



パズル要素は前作以上の超難問ぞろい。好みがわかれそうだが，ハマる人間はハマれる内容だ。

- DOS/V
- CD-ROM×4
- 13,800円
- 日本語版（吹替版）
- AVG
- 96年春頃
- 486-66MHz以上 HDD4MB，PCM サウンドカード

そのほかの海外ソフトのリリース情報

[在庫あり] 在庫があるといっても，数にかぎりがあるので，電話で問い合わせること。ベーマガのバックナンバーも参考にすべし。

タイトル	ジャンル	対応機種	メディア	タイプ	価格	発売日	必要環境	主な本紙掲載号(年-号-頁)
ダンジョンマスター (DUNGEON MASTER)	リアルタイムRPG	PC-9801	3.5'2HD	日本語版	9,800円	90.1.26	マウス	
続ダンジョンマスター カオスの逆襲 (CHAOS STRIKES BACK)	リアルタイムRPG	PC-9801	3.5'2HD	日本語版	9,800円	90.12.21		91-1-233(SSHI), 91-3-245(SSHI), 91-2-227(攻略初回)
		FM-Towns	CD-ROM	日本語版	9,800円	90.12.14		
ダンジョンマスターII スカルキープ (DUNGEON MASTER II SKULLKEEP)	リアルタイムRPG	PC-9801	3.5'2HD	日本語版	12,800円	93.12.23	マウス, CPU386以上	94-10-付録7, 付録14, 付録16(SSHI), 94-1-付録6, 付録9(SSHI), 94-1-204(2p), 94-4-付録21
		PC-9821	CD-ROM	日本語版	12,800円	94.9.22	マウス	
		FM-Towns	CD-ROM	日本語版	12,800円	94.1.28		
		DOS/V	3.5'2HD	日本語版	12,800円	94.9.22	HDD	
		Macintosh	CD-ROM	日本語版	12,800円	94.9.22	漢字Talk7(System7)以上	
フラッシュバック (OUT OF THIS WORLD)	アクション	PC-9801	3.5'2HD	日本語版	12,800円	94.4.22		93-3-221, 94-5-付録15, 94-6-156(4p), 94-6-付録7
		DOS/V	3.5'2HD	日本語版	12,800円	94.4.22		
		FM-Towns	CD-ROM	日本語版	12,800円	94.4.22		
RACラリー (RALLY)	レーシング	PC-9801	3.5'2HD	日本語版	12,800円	94.1.27		95-3-付録13, 95-2-付録6, 付録10, 付録13
		DOS/V	3.5'2HD	日本語マニュアル付	12,800円	94.1.27	CPU386以上	
		FM-Towns	3.5'2HD	日本語版	12,800円	94.1.27	CPU386以上	
レース・イントゥ・スペース 宇宙への挑戦 (BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE)	宇宙開発SLG	PC-9821	CD-ROM	日本語版	12,800円	95.3.24	マウス, メモリ8M, CPU386以上	93-9-付録14(SSHI)
		DOS/V	CD-ROM	日本語版	12,800円	95.3.24	マウス, メモリ6M, CPU386以上, HDD	
キャッスルズII (CASTLES II)	築城SLG	Macintosh	CD-ROM	日本語版	12,800円	95.3.24	漢字Talk7以上	93-11-付録7, 95-4-付録14, 付録15(SSHI), 95-4-付録15, 95-7-付録12, 95-4-付録14
		DOS/V	CD-ROM	日本語版	9,800円	95.3.24	マウス， サウンドボード	

[上記以外の過去に発売された海外ソフト(一部)]

タイトル	タイプ	発売日	主な本誌取り扱い号
シャドー・オブ・ザ・ビースト (SHADOW OF THE BEAST)	アクション	91.9.27	91-10-253(SSHI)
シャドー・オブ・ザ・ビーストII～獣神の呪縛 (SHADOW OF THE BEAST II)	アクション	93.6.25	93-4-付録9(SSHI), 94-8-付録23(SSHI)
キャッスルズ (CASTLES)	築城SLG	92.8.21 92.10.23	91-11-257(SSHI), 92-9-226(記事)
キャッスルズ NOTE専用版 (CASTLES)	築城SLG	92.11.27	
モンキーアイランド (THE SECRET OF MONKEY ISLAND)	AVG	92.9.25	91-8-254(SSHI), 92-10-234(SSHI), 92-12-222(1P)
モンキーアイランドII～ル・チャックの逆襲 (MONKEY ISLAND L'CHUCK'S REVENGE)	AVG	94.2.25	92-10-238(SSHI), 94-3-付録8(SSHI)
バトルテック (BATTLE TECH)	ロボットRPG	93.3.12	92-8-230(SSHI), 92-9-234(SSHI)
インディ・ジョーンズ アトランティスの運命 (INDIANA JONES THE ATLANTIS)	AVG	93.8.27	93-10-付録8 (半p)



●ソフトの入手方法

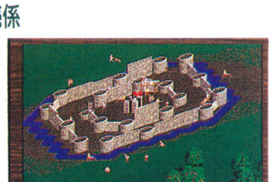
店頭での入手は困難なものもあるので，通信販売を紹介しよう。方法はカンタン。電話で在庫を確認し，定価＋消費税3%を現金書留で送るのだ。商品名，機種名，住所と氏名，電話番号を忘れずに明記。送料無料。

ビクターエンタテインメント株式会社 通信販売係

〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1
日石渋谷ビル10
TEL.03-3406-9132



◀自由度の高さと，シビアさが衝撃だった『ダンマスII』



▲領地を築き，城を強大化させる『キャッスルズII』。本誌でもたびたびとりあげている

洋ゲーの経穴(ツボ)

インターネットで最新情報をゲット

海外モノを扱う会社は，インターネットもあたりまえ。読者諸氏もベーマガの先月号を読みながら，ネットサーフィンとシャレ込もう。そのまま海外のホームページをのぞけば，気分はもう世界市民だ。

日本ビクターのホームページは……
http://www.jvc-victor.co.jp



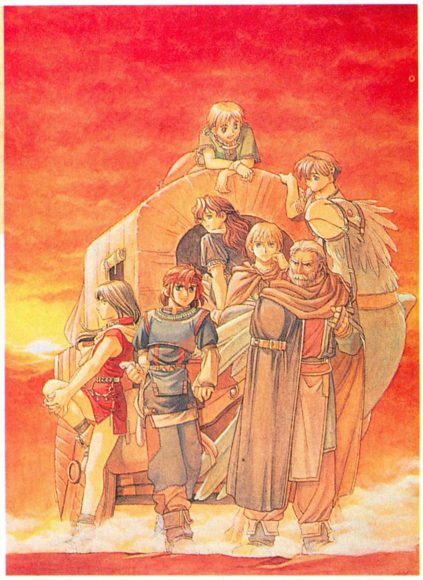
◀ビクターのホームページには，ゲームの最新情報が満載。画面ショットや動画のデータもダウンロードできるらしいぞ。筆者もためしに入ってみたが，今月紹介したソフトの合成グラフィックが出迎えてくれたのだ（左写真）

緊急速報

日本ファルコム待望の新作情報及び画面写真をいち早く公開!!

英雄伝説IV「朱紅い雫」

■発売元：日本ファルコム　■対応機種：PC-9801シリーズ
■価　格：12,800円(予価)　■4月発売予定



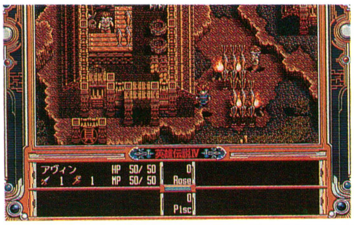
新作発売予定表にその姿を見せて以来，まだかまだかとファンの注目を集めていた『英雄伝説IV』。今回はどのような冒険の旅を楽しむことができるのか，気になって仕方のないキミに送る緊急報告だ。　（文／千歳秋吉）

さらに深い「旅」の予感

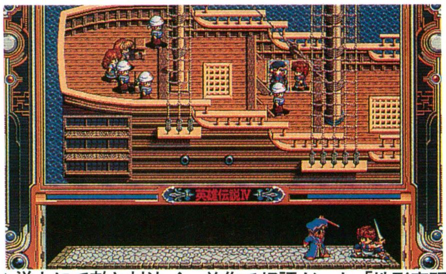
これまで一貫して「少年期～青年期の若者が，冒険の旅を経て英雄となるまでの物語」を描いてきた『英雄伝説』シリーズ。とくに前作『白き魔女』は世界，人物，ドラマを綿密に描くことにより，それをプレイヤーに実感させた秀作であった。

しかし，続編とは前作を越えるべくして作られるもの。今回の『朱紅い雫』は，前作以上のボリュームを持つメイン・シナリオに加え，プレイヤーの意志で仕事を請けられる「オープン・シナリオ」が100以上も用意されているという。さらに，それを手助けしてくれる仲間を得るにも「世界中にいる冒険者を探してスカウトする」といったふうに，自由度を前面に押しだしたつくりとなっている。

これまでの「物語的展開」にプラスされた「自由な冒険生活」的な要素，それが可能にする従来以上の深い「旅」……少なくとも，これが現時点で推測できる『朱紅い雫』の姿だ。はてさて，この予想が当たっているのかどうか。いまから発売が待ち遠しい。



◀これがゲームのメイン画面。一見，前作と変わらないようだが……



▲洋上にて敵と対決！　前作で好評だった「地形表現（アンジュレーション）」はさらに磨きがかかっている



◀馬車（なのだろうか？）に牽引され，西をめざすアヴィンたち



▶深刻な旅路の緊張感を少しだけ忘れさせてくれる，残雪の芸術

大きく変わった戦闘シーン

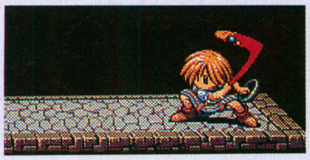
▼普段はキャラの状態が表示されている部分が戦闘用ウィンドウに変化するのが，本作『朱紅い雫』の特徴。なお，下の2枚の写真はいずれも攻撃魔法と思われる



◀「ズバッ！」と音が聞こえてきそうな剣の攻撃







▶ブーメランの登場。どんなふうに飛ぶのか楽しみだ

『朱紅い雫』で少年たちにふりかかる試練とは？

人を守りし神「バルドゥス」を祭る正神殿の大聖堂に孤児として暮らしていた兄妹，アヴィンとアイメル。そんな幼き兄妹の運命は，邪宗教徒の襲撃により引き裂かれた。

大聖堂は陥落し，彼らはそれぞれ神宝を託されて，べつべつに逃亡したのだった。アヴィンは賢者レミュラスの家に，そしてアイメルは女神官オレシアと共にどこかへ……。

そして8年後，17才となったアヴィンは，レミュラスの遺言により，とうとうアイメルの居場所の手がかりをつかむ。かくして，友人のマイルと共に，アイメルを探す旅に出発する……というのが，オープニング・ストーリーの概要だ。

今回のスタートはシリアスな雰囲気に満ちており，どちらかというと「楽しみ半分な旅」からはじまった前作『白き魔女』とは対照的といえよう。なお，舞台となる世界は前作の大陸の西側であり，前作の55年前の物語という設定になっている。



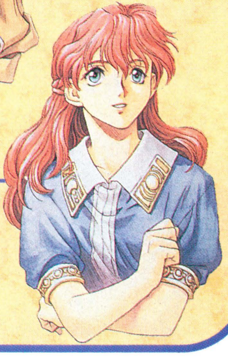
マイル

アヴィンの親友。冷静だがおっとりしている面も。アヴィンが心配でアイメル探しの旅に同行する。18才



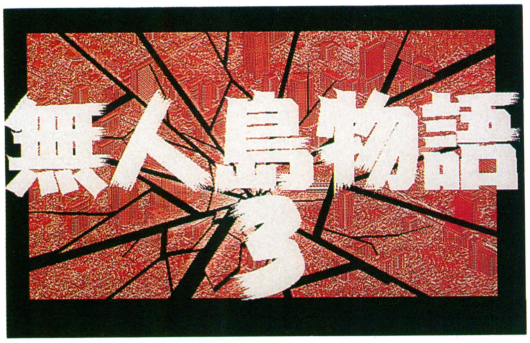
アヴィン

本編の主人公。『朱紅い』と呼ぶにふさわしい髪が特徴の17才。生き別れた妹を探して旅立つ



アイメル

アヴィンの妹。正神殿が襲撃された際に離ればなれとなり，現在の居場所はアヴィンも知らない。15才



西暦1999年，日本列島は巨大な無人島と化した――

無人島物語3 ～A.D.1999 TOKYO

■発 売 元：ケイエスエス
■対応機種：PC-9801・VX以降/PC-9821（ハードディスク専用）
■価格：11,400円
■3月15日発売予定

大人気の『無人島物語』シリーズに，待望の続編が登場。しかも今回は，文明が崩壊した首都圏が舞台の異色作なのだ。　（文／山田真也）

崩壊した文明の廃墟の中で，真実のサバイバルがはじまる！

地殻変動の原因とは何か？

極限状態における人間のサバイバル・ライフをシミュレートし，人気を博している『無人島物語』。アイテム捜索・作成に夢中になった人も多いことだろう。この人気シリーズに待望の最新作が登場したぞ。

今回の舞台は，1999年，地球規模で勃発（ぼっぱつ）した空前絶後の地殻変動により，巨大なる廃墟と化した日本の首都圏だ。ビル群は崩壊し，人々のほとんどは死に絶え，文明は跡形もなく消え去ってしまった。いままで何気なく使ってきた文明の利器に，もう頼ることはできない。廃墟の都市という無人島に，身ひとつで放りだされた主人公はどう生きていくのだろうか？　今回はいまだかつてない状況の中で，究極のサバイバルが展開されるのだ。

文明崩壊後の荒れ果てた地上では，こちらに攻撃を仕掛けてくる人々が現れることがある。同じ人間同士が傷つけ合う意味などないのだが，荒れ果てた世の中では心がすさんでしまうのも仕方ないのだろうか？　しかし，無事説得に成功すると仲間に加わってくれる。最大100人ものキャラクターが，主人公の仲間になってくれるぞ。

生き抜くためには，とにかく水と食料が必要だ。そこで，仲間とともに広大な廃墟の中を探索してみよう。すると民家や店舗（てんぽ）の跡，さらに井戸などが見つかる。これらを修復していき，そこから水や食料を調達するのだ。

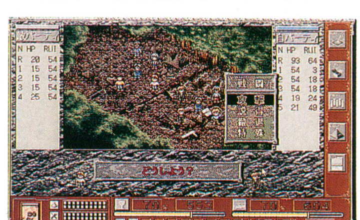
シリーズの特徴のひとつでもある，アイテムの捜索と作成も，今回はアイテムの解体という要素が加わり，さらに奥の深いものとなった。キャンプを拠点にアイテムを入手し，文明を取りもどしていこう。

そうした日々を生き抜いていくうち，少しずつ新しいことがわかってくる。地殻変動の原因とはなにか，未来に希望の光明はあるのか，そして主人公たちはいったいどうなるのか……。結末は崩壊した首都圏からの脱出か，死か，あるいは……あとはキミ自身の手で捜しだしてほしい。

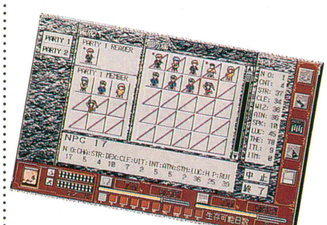
相変わらず一筋縄ではいかないこのシリーズ，キミは無事に生き延びられるかな？



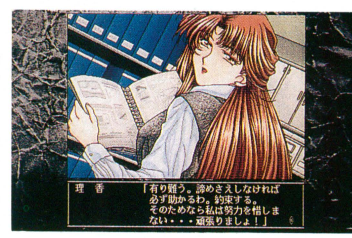
▲なにげない日常生活が，一瞬のうちに崩壊する。文明と呼べるものはあらかた崩壊し，残ったのはわずかな運のいい人々とガレキの山だけだ



▶混沌とした世の中，やはり争いは避けられないのか



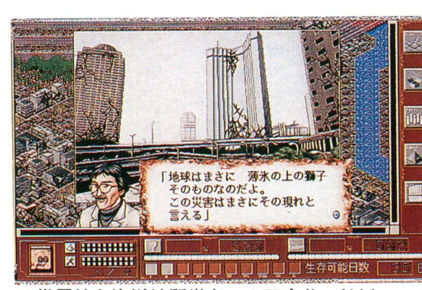
◀戦闘中に説得できた人々（NPC）をパーティとして編成し，協力し合って生きていくのだ。NPCは最大100人に及ぶ



▶もはやレギュラー（？）の中嶋理香。頼れる仲間だ

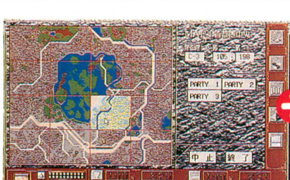


◀謎の危険っぽい男・篠原拓巳。女性ファン急増か？



▲世界的な海洋地質学者・小野寺恭一教授。この地殻変動の原因を調査中だが，のちのち彼からはショッキングな話を聞かされることに……

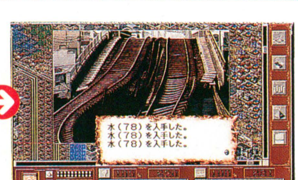
文明の名残をもとめて，人々はさまよう



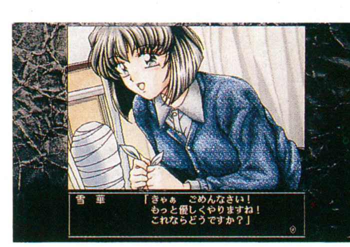
▲まずはマップ探索。埋もれたさまざまな施設を探しだそう



▲建造物跡を発見したら，派遣修復でなんとか建て直すのだ



▲修復が完了すれば，水や食料など資材の入手が可能となるぞ



◀荒廃した生活の中では，この笑顔が心のオアシスだ

独占掲載

RING OF SIAS

リング オブ サイアス 開発手記

開発手記の後編は，このゲームに強烈な個性を与える要因となったビジュアルとサウンドについて書かせてもらうことにします。

Written by手塚一郎
（リング オブ サイアス シナリオ・ライター）

個性という言葉の持っている意味とは

このゲームを実際にプレイした人から，よく〝個性的なゲームですね〟との言葉をかけていただきます。ぼくは，この〝個性〟という言葉が，とても好きです。

先月号に掲載された開発手記の前編では，創作は一種のプロパガンダ（思想の宣伝）であり，またアドバタイズ（自我の告知）であるといったことを書きました。改めて考え直してみても，ぼく自身にとっての創作とは，やはりそういったものでした。他人と同じことをするのには，何の意味もないとは思いません。しかし，最初から自分を殺し，画一化された世界へと身を投じるのでは，あまりにも悲しすぎるのではないでしょうか。

自分を信じ，やりたいことをやるというのは，とても大変なことです。ぼくは，このスタンスを獲得するのに，十年以上もの歳月を費やすことになってしまいました。その間に犠牲にしてきたものも少なくはないと思います。それでも後悔していないのは，創作には喜びがあるからなのでしょう。

ものを創りだす作業は，自分の心の奥底に眠っている〝何か〟を，さまざまな手段でもって掘りだすことだと思っています。多くの場合，何のヘンテツもない石ころしか見つかりません。ところが，ときには自分でも驚いてしまうほどの〝何か〟が掘りだされることもあるのです。その〝何か〟が，他では見ることのできないものであったとしたら，それこそが個性なのでしょう。

創作のコツがあるとすれば，それは〝自分を天才なのだと信じこむこと〟だと，ぼくは考えています。自分だけが天才なのだと思いこまなくてはなりません。天才の考えだしたことは，なかなか一般の人には理解されるものではありません。そこで，その素晴らしき〝何か〟を，わかりやすく噛み砕き，説明してあげなければなりません。言うなれば，それは，〝何か〟の持っているあらゆる可能性を模索するといったことなのです。

たとえば，アクション・ゲームでいうところの〝ジャンプ〟。これひとつで，障害物を跳び越える，ちがう足場に移る，ロープなどにつかまる，頭上にあるものを突き上げる，対象物を踏むなどといった，さまざまな解釈が可能となります。ゲームにおいて，ひとつの動作を他の多くの要素と密接に関係させ，新たな展開を提供することは，とても重要です。それは，奥の深さとも言い換えられるはずです。『マリオ』シリーズが傑作となったのも，宮本　茂氏の持つ〝天才〟が遺憾なく発揮され，〝個性〟として結実したからだとぼくは思っています。

あらゆる可能性の模索を，この『リング・オブ・サイアス』では，ストーリーの展開に求めました。あるルートでは単なる脇役でしかないキャラクターが進めかたによっては重要な役どころを演じたり，あるいは敵のボスが物語の中盤で誰かに倒されてしまっていたとしたら，などなど。ただイベントが増えるとか，まったくべつの話になってしまうだけの〝マルチシナリオ〟に疑問を持っていたぼくは，複数のルートを遊ぶほどにその世界や登場人物たちの輪郭が，しだいにハッキリとしてくるといった手法をとりました。

これが『リング・オブ・サイアス』における，シナリオの個性だと思っています。

他では見られないグラフィックとサウンド

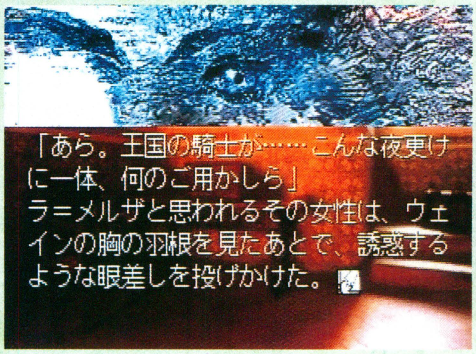
画面写真を見てもらえばわかるように，30人近い登場人物の把握を容易にするために，それぞれを〝視線〟を意味するグラフィックで表現することにしました。ただし，目の部分だけで，これだけの数の人物を描きわけるのは，非常に大変な作業です。そこで白羽の矢が立ったのは，高橋政輝くんでした。

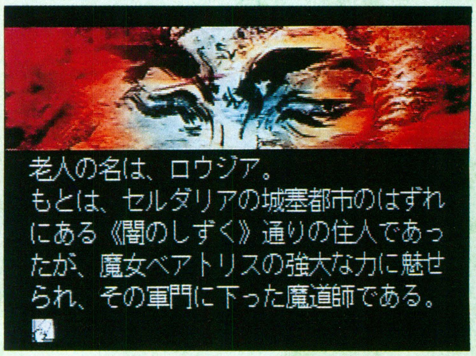
彼とはこれまでに幾度となく仕事を一緒にしてきたこともあり，「なんかコイツらヘンだぞ」と言われるようなことをしようなどと話をしていたものです。それが，こういった形で実現するとは思いませんでした。

なぜ，目のグラフィックを表示することになったのですかとの質問を受けることがあります。それは，どうして顔の一部である目にしたのかという意味なのでしょう。たしかに，顔全体という選択もありました。しかし，それによってイメージが限定されることが，必ずしもプラスになるとは考えられなかったのです。かといって，チュンソフトさんが『かまいたちの夜』で考案されたシルエットを借用するわけにはゆきません。そこで，登場人物の〝目〟，あるいは〝くちびる〟を表示するのはどうだろうかと考えたのです。

くちびるは，どことなくエロティックで，まさしくぼく好みなのですが，キャラクターの描きわけがどれほど困難なのかは容易に想像できたのでやめ，目にしました。こちらも描くのは大変だとは思いましたが，それに見







合うだけの効果が上げられると考えたからです。たとえば敵のボスである魔女とその配下にある四天王たちの会話のとき，魔女の目は画面の上部に，四天王は下部に表示することで，彼らの上下関係を感覚的に示したり，あるいは魔女の前にひざまずく四天王といった構図を描くことも可能になります。その他にも，建物の陰から様子をうかがうとか，伏せていた顔を上げる，水面に映った顔などの演出も考えられます。

シナリオを書く立場からすると，目のグラフィックを表示することで大きなメリットが生じるのも見逃せません。複数の登場人物がそこに居合わせ，会話するときに，それが誰のセリフであるのかを，わざわざ書かなくてもプレイヤーに理解してもらえるようになるわけです。言葉づかい以外でキャラクターを区別できるようになれば，テキストを簡略化し展開を早めることにもつながります。

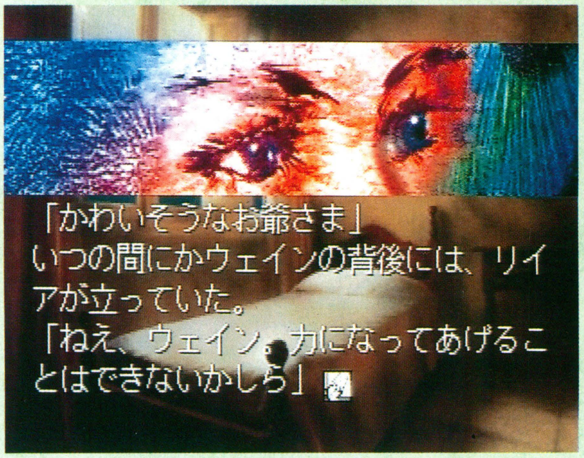
目は口ほどにものをいう――ゲームを創っていて，このことわざを実感するとは思ってもいませんでした。

つづいて，サウンドについて。

テーマ曲を担当してくださったのは，クライズラー&カンパニー。クラシックとコンピュータを融合したそのサウンドは，非常に高い評価を得ており，CMや番組のテーマなど，テレビでその音楽の流れない日はないと言ってもいいほどでしょう。最近では，セリーヌ・ディオンとカップリングした初のボーカル入りの曲『TO LOVE YOU MORE』の大ヒットで，さらにファンを増やしています。『リング・オブ・サイアス』のオープニング・デモの曲は，とにかく一聴の価値ありです。もしもゲーム・ショップの店頭でこのゲームを見かける機会があったなら，ぜひとも音楽に耳を傾けてみてください。

テーマ曲以外――つまりゲーム中の曲は，そのクライズラー&カンパニーのキーボーディストである斉藤恒芳さんの手によるものです。曲を書いていただくときに，ぼくのほうからお願いしたのは，楽曲中にSEすなわち効果音を多用してほしいということでした。

コンピュータ音楽は，サンプリングという手法を得て，成熟しました。しかし，それは生の楽器の音を模倣するためだけのものではないはずです。たとえば，人間では演奏することのできない旋律を奏でるのに使うとか，現存する楽器では出せない音（音を加工するとの意味合いも含めて）を用いるなど，コンピュータならではの刺激的なものが，今こそ創られるべきだと考えました。



◀正解のルートや真のエンディングなどは、このゲームに存在しません。興味をひかれた選択肢を選び、それによって変化してゆく物語を楽しんでください

ダンス・ビートにグレゴリアン聖歌を乗せたエニグマの『サッドネス』や，ケルティック・ボーカルとテクノを融合させたダオ・デジの『ワールド・ミックス・アルバム』，あるいは少し前にダンス・ミュージックのチャートを賑わせたレッド・ネックスの楽曲群などの，いわゆるミクスチュア・ミュージックは，コンピュータの存在なくしては創造し得なかったものだと思っています。

魔女の城でかかる曲には死者の声，魔女のテーマでは心臓の鼓動でリズムを刻み，洞窟で流れる音楽には水滴の落ちる音をフィーチャーしてくださいとお願いしました。

そもそも，死者の声とはどういったものなのかという問題は無視しますが，この不協和音ならぬ不協バッキング・ボーカルとも呼べそうなコーラスとメインのパイプオルガンの音色が妙にマッチし，これまでのゲーム音楽とはちがった形で，魔女の棲む城の不気味さを表現できたように思います。

それ以外にも，メロディアスな曲ばかりの昨今のゲーム音楽に反発し，それ自体が効果音の塊なのではないかと錯覚するような作品も用意していただきました。

今にして思えば，よくもあのような無茶な注文をだせたものだと自分でもあきれてしまいますが，結果よければすべてよし。斉藤さんも，クライズラー&カンパニーという枠にとらわれずに，好きなことをやれたと言ってくださったので，ほっとしています。

楽曲の中に効果音をフィーチャーするという作業は，とてつもないセンスが必要となります。それを難なくこなしてしまうところが氏の天才たる所以なのでしょう。

4月12日にいよいよ発売です

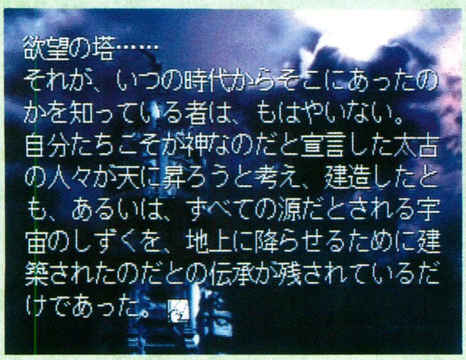
長々と理屈めいたことを書き連ねてきましたが，興味本位で，あるいは金儲けのためにゲームの制作に関わったわけではないということがわかっていただければ幸いです。

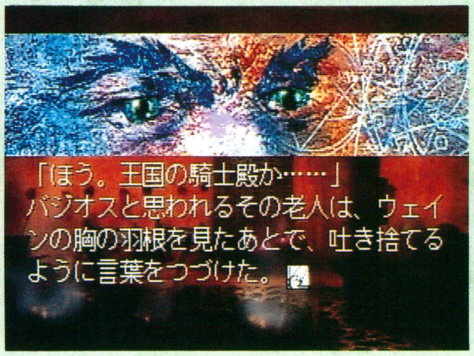
この『リング・オブ・サイアス』は4月12日にアテナからプレイステーション用ソフト（予価6,800円）としてリリースされます。

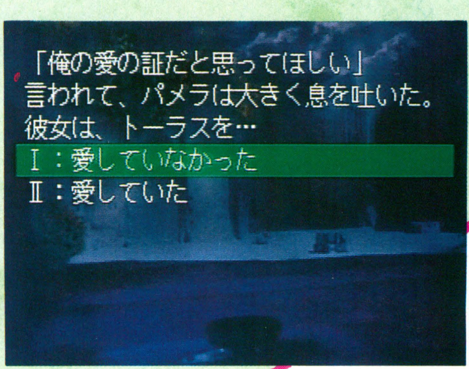
一体，この原稿を読んだ何人の人が，実際にショップで手にとってくださるのかはわかりませんが，もしプレイしたというかたがいたら，感想などを送ってもらえるとうれしく思います。創作において，完全とか完璧という言葉はありません。いたらない点もあるかと思います。お叱りなどのお手紙は，次回作に生かしたいと考えておりますので，ベーシックマガジン編集部『サイアス』係まで，どうかよろしくお願いします。

あらら，行数が余ってしまいました。

以下，宣伝です。今年の夏ごろにも，ぼくがシナリオを担当したゲーム（プレイステーション用）がでることになりました。こちらも，ぜひお願いしたいなあ。









『リング・オブ・サイアス』CG制作裏話

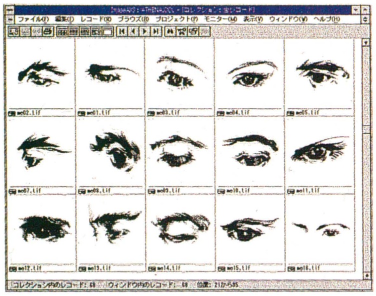
Written by 高橋政輝

絵描きから ちょっと紹介

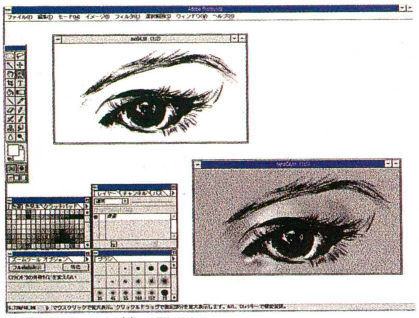
こんにちは。イラストレーターの高橋政輝と申します。4月に発売予定のこの『リング・オブ・サイアス』の，キャラクターのグラフィックを担当しました。設定などではなくゲーム内のグラフィックを直接描くのはこれがはじめての経験で，なかなか楽しく，また勉強になる仕事でした。スペースをいただけるというので制作の裏側をちょっとだけ紹介させてもらいます。

ゼーンブ目の ビジュアル!!

今回このゲームで僕が担当したのは登場人物たちのグラフィック，それもみな目のアップだけ。変わってるでしょ。あまりゲームっぽくないビジュアルをこころがけてみました。ちなみに，「目」のグラフィックにいろいろなイメージがオーバーラップしているのはホリー・ワーバートンという女性写真家の作品の影響です。制作にとりかかる直前に手塚氏と作品展に行き，見事にはまってしまいました。影響されやすいんだよなー。



◀描いた目を取り込む。この時点ではどの人物にするか決まっていない絵もある



▲取り込んだ絵に陰影をつけ，この上にいろいろなイメージを重ねていく。ちなみに作業はMacではなくDOS／Vパソコンでやってます



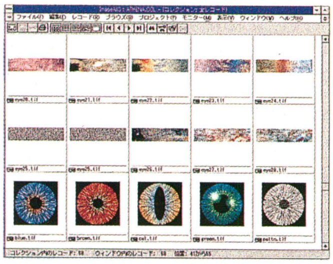
◀敵役の魔女のキャラクター。魔女ということでヘビ皮のイメージを。ゲーム中にキーワードとしてでてくる「錬金術」の言葉のイメージから金のアクセサリーを貼りこんであります

ビジュアル制作工程

キャラクタの指定にしたがってまず下描きを行ないますが，全部で28人の描きわけはさすがにむずかしく，映画雑誌の切り抜きなどのお世話になりました。ブラッド・ピットやシャロン・ストーンなんかがモデルになってるキャラクターもいたりします。

下絵をスキャナで取り込んでからはすべてコンピュータ上での作業となります。あとでどのみちさまざまな加工，修正をするのでこの時点では筆でざっくりと描いています。陰影をつけ，彩色，イメージの貼りこみ，瞳の描きこみと作業は進行します。貼りこむ岩肌や鉱物のイメージは市販されている著作権フリーのデータを使っています。便利，便利。

作業中のデータは実際にゲームで使われる解像度の3倍で描かれているので，これを縮小し，色の調整をしたうえで256色のデータへと変換してメーカーさんへ渡します。はい，ご苦労様でしたー！　えっリテイクですかっ!? きゅうううう。



◀瞳の中はこのようにべつに作っておいたものをあとから貼りこみます



▶こちら主人公のビジュアル。ブルーからイエローやオレンジへ変化する色調に制作当時のホリー・ワーバートンからの影響が見える。もっといい男のほうがよかったかなー

秘密の制作小部屋あるいは墓地（グレーブヤード）



▲これはヒロイン。はじめは主人公と同じような色調だったのだけれど，結局この色に落ち着きました。瞳がうまく描けたので満足





▲とある人物の顔に傷のないバージョン。ホントは小悪党のべつのキャラだったのがいい顔すぎて，急きょ味方に。ワハハ



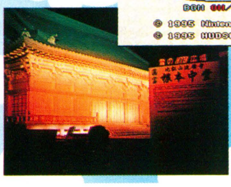


▲作業中とテレビ上で見たときの色のちがいに苦労したキャラ。トレードマークの7色の羽根飾りをかぶせたら色の調整に苦しまされた



▲主人公の意識がはじめに支配する怪物の体。よくわからないということでボツ(上)。稲妻は残したほうが良かったも。グスン





その1

私たち、『鮫亀』のおかげで札幌に行けました。

そうなのだ。2月8，9日と，ハドソンの招待で，札幌の雪祭りを“ロハ”で観てくることができたのだ。これは，先月号のファイナル・ステージでちらっと書いたように，ハドソン主催の『鮫亀』雑誌編集部対抗戦の賞品。

この雑誌編集部対抗戦，実際には編集部だけでなく，編集プロダクションや新聞社なども含め，42チームものエントリーがあったという，まれにみる大規模な大会で。このテの大会ってのは，通常はせいぜい多くても10誌ていどのものばかりだから，いかに激戦だったか，わかろうというもの。なにせ，賞品がすごい。ベーマガ編集部が招待された札幌雪まつりの旅は，3位の賞品。ではほかの賞品は，というと，1位がハワイ4泊5日，2位がグアム3泊5日，4位がホテルのディナー券で，5位が缶ビール100本。これだけの超豪華な賞品が用意されているのだから，激戦になるのも当然といえば，当然か。

筆者個人としては，札幌は2度目。前に行ったのは芸術祭というお仕事だったから，観光目的というのは，今回がはじめてということに。舞い上がらないはずはない。もちろん，遊びだけでなく，ハドソンの開発のかたたちにもお会いして，いろいろな話を聞いてきたりもした。そんな話を，ここでは，紹介。

（文／稲垣宗彦）

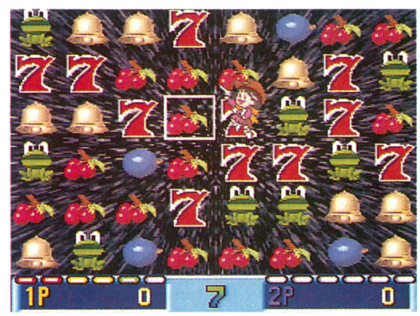
『鮫亀』はこんなゲームだ!!

ここで，まずは『鮫亀』を知らない人のために，ゲーム内容について，触れておこう。

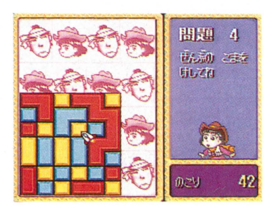
このゲームは，もともと『Same Game（セイム ゲーム）』という名前で，フリーソフトウェアとして登場したパズルゲーム。一見すると，落ち物のように見えるかもしれないが，実際はリアルタイム性はまったくないという純粋なパズルで，電子ネットワーク協議会主催の94年度「フリーソフトウェア大賞」を受賞したほどの秀作なのだ。で，ハドソンが移植，3月1日に発売したスーファミ用『Same Game』のタイトルが『鮫亀』というわけ。

ルールはかんたん。画面上にすき間なく並べられているコマのうち，同種のものがタテかヨコに2個以上ならんでいるところを指定して，消していく。一度にたくさんのコマを消すほど得点が高く，それ以上消せなくなった時点での得点を競うのだ。初期の配置は，完全にランダムなうえにチェンジが可能なので，できるかぎり最初から同じコマがたくさん連なっている画面がでるまで何度もチェンジをくり返すのが，一般的な遊びかた。

で，『鮫亀』。フリーソフトウェアをそのまま移植したのがこの『鮫亀』なのだけれど，そこは売り物。やはりいろいろと付加されている部分もある。たとえば，ゲーム・モード。一般的な『Same Game』のルールで遊ぶ「さめがめ」のほかに，2P対戦で得点を競う「うらがめ」と，用意された問題を解いていく「つめがめ」がある。また，サテラビューに対応したダブルカセット方式を持っているのも，大きな特徴。『Same Game』がコマのデータ・ファイルを置き換えて，いろいろなコマで楽しめるのと同様に，サテラビューで配信されるコマ・データを使ってゲームを楽しむこともできるようになっているのだ。



▲2Pで得点を競うのが，この「うらがめ」。選択したコマがひっくり返る神経衰弱タイプのゲーム



◀配列の決まったコマをすべて消す方法を探すのが「つめがめ」。全50問が用意されている



◀これが『鮫亀』のメニュー画面。3種類のゲーム・モードがあり，「さめがめ」も「つめがめ」もさらに3段階の難易度が設定できる

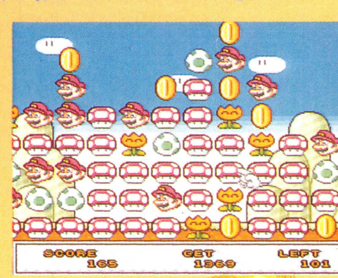


▶これがいちばんノーマルな遊びかたの「さめがめ」。ハドソンのおなじみのキャラが多数登場し，さらにコマ・データを増やせるのだ

これが「雑誌編集部対抗戦バージョン」だ!!

ハワイを目指して編集部が燃えていたのが，このバージョン。製品版とはちがう点がいくつかあるので，それについて。

製品版の『鮫亀』に登場するコマは，ハドソンのゲームに登場するキャラクターや，タイルなどといったデザインで，いくつかの中から選択できるようになっているけれど，このバージョンではサテラビューで配信されているのと同じ『スーパーマリオ』のキャラに固定され，ゲームモードも選べない。また，プレイ・フィールドの広さ，つまり，初期配置されているコマの数が，16×12の192個と，製品版の“むずかしい”レベルよりも，12個多いのだ。





◀これが「雑誌編集部対抗戦バージョン」の画面。この6142点というスコアが，札幌に連れていってくれた

P.254へつづくぞ!!

サターン最前線

今月の特集は，ファン待望の『KOF'95』。この記事を書くにあたって，開発中のサンプル版をプレイしてみたのだけど，その移植度は最高！　先月登場した『ヴァンパイア ハンター』といい，対戦格闘ファンは当分サターンから目が離せないゾ★

◆ 担当：中村京子 ◆

新システムの導入で『KOF'95』夢の完全移植実現!!

ネオジオ版とのちがいを見つけるほうがむずかしい──それが，サターン版『KOF'95』をプレイした第一印象だった。グラフィック面は言うまでもなく，キャラクターの動きや技をだす感覚，さらにそれがヒットしたときの感覚にいたるまで，そっくりそのまま移植されていたのだから。また，CD-ROMのアクセス時間もかなり短いので，プレイ中にストレスを感じることは，まずないだろう。

じつはこの完全移植の秘密は，新システム「Twin Advanced Rom System」にある。このシステムは，サターンの拡張スロットにCD-ROMと同時アクセスが可能な専用ROMカートリッジを差し込み，一度に多くのデータを処理できるようにするというもの。たとえば『KOF'95』では，システムや背景データをカートリッジに入れ，キャラクター・データを必要におうじてCD-ROMから本体RAMに読みだしている。これならRAM容量の限界を気にしてデータをケズらなくてすむし，また，基本はあくまでCD-ROMなので，安価でより完成度の高いゲームが楽しめるといった具合いに，いいことずくめなのだ。

とにかく，まずはこの『KOF'95』をプレイして，その威力を実感しよう。



◀このようにROMをサターンに差し込むだけで，可能性がグンとひろがる！



▶▼これで7、800円なんてうれしいよね。ファンなら迷わず「買い」なのだ



▶▼『KOF'95』といえば、京と庵。この2人に、もうすぐサターンで会える……♥

百聞は一見にしかず…この完成度を見よ！



▲パッと見どころかじっくり見ても，ネオジオ版との区別がつかない。空中龍虎乱舞もこのとおり





超必炸裂！

充実データにファンも満足。MIZUKIマルチメディア・ソフト発表会

2月7日，MIZUKIがサターン用データベース・ソフト『ルパンIII世〜ザ・マスターファイル』『IST É ZICO〜ジーコの考えるサッカー』の発表会を行なった。会場では，この2タイトルを実際に体験できるコーナーが設けられ，その豊富なデータを確認することができたぞ。とくにルパンは，I〜IIIの全話の情報はもちろん，設定資料や各話ごとの制作スタッフ，名場面ダイジェストなど，ハンパじゃない情報量に驚かされた。なお両ソフトとも，他では手に入らない貴重グッズがもらえるキャンペーンを実施する。くわしくは，製品版をご覧あれ。



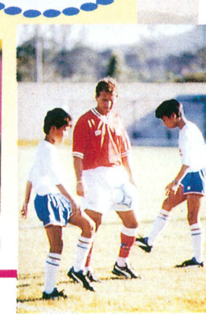
◀▼ルパンに関するあらゆる情報を検索できる。オープニングには，描き下ろしアニメが使用されている

IST É ZICO 〜ジーコの考えるサッカー



ルパンIII世 〜ザ・マスターファイル





◀▲型にハマらないプレイのためのノウハウを教えてくれる。選手だけでなく，コーチにもぜひ見てほしい1本

プレイステーションJournal（ジャーナル）

今月は1ページでお届けするが，ページ数は少なくとも内容の濃さはいつもと変わりないので安心してくれ。なお，今回取り上げている作品は，いずれも春休み以降に発売されるものばかり。春のラインナップだけで満足してちゃいけないぞ！

◆ 担当：曳地哲司 ◆

看板RPG『FFⅦ』をひっさげて，スクウェアがPS参入!!

いまや国民的人気を誇る『ファイナルファンタジー（以下FF）』シリーズ最新作『FFⅦ』の発売が今年12月に予定されている。対応機種はプレイステーション……みんな，よろこべ！ 念願の『FF』がPSに登場するのだ!!

今回の『FFⅦ』は，PSのポリゴン機能をフルに使い，ひと味ちがった作品になっているぞ。たとえば，人物をはじめ木や岩にいたるまで3次元表現され，従来の『FF』では味わえなかったリアルな世界を創り上げている。とくに戦闘シーンでは，さまざまな視点から主人公たちの戦いを見せることで，いままでにない迫力が体感できるのだ。

ほかにも，CD-ROM媒体によるメリットも大きい。大容量が使えるようになり，イベントの内容やグラフィックの質が向上。また，コストの安さによる定価の引き下げが可能となった（『FFⅦ』は2枚組ながら破格の5,800円で販売される予定）。

今回の情報はここまでだが，今後も新情報が入りしだいお伝えする予定なので，期待してほしい。

なお，2月中旬より『FFⅦ』のテレビCMが放送中だ。見逃すな！



◀3次元化することで，平面空間ではできないイベントなども作られるかもしれないね





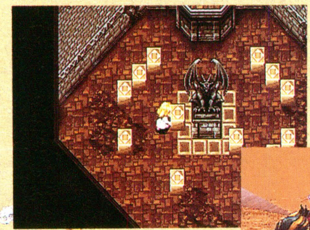
◀▼これが戦闘シーンだ。気になるのは，メニュー・ウィンドウに見える“かくとう”コマンド。『FFⅥ』のようにコマンド入力戦闘が可能なのか？



◀発売の予定は12月。PSユーザーは首を長くして待っていよう。現段階でこれだけのものを作り上げているのだから，完成版はものすごいものになりそう

PSオリジナルRPG『ワイルド アームズ』見参！

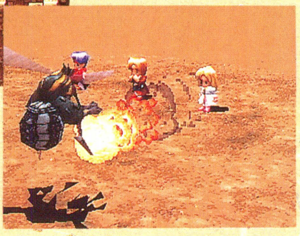
『ガンナーズヘヴン』を開発したメディア・ビジョンの新作RPGを紹介しよう。この『ワイルド アームズ』は，ポリゴンとスプライトの長所を活かし，2Dフィールドと3D戦闘シーンで構成されている。2D時には，走る，持ち上げる，投げる，つまずく，など多彩なアクションが用意され，戦闘時はMVSシステムにより，ポリゴン・キャラの戦いをリアルタイムにさまざまな視点で楽しめるぞ。発売は夏の予定。



◀基本となるフィールドは2D。トラップやパズルなどの仕掛けは，特殊アクションとアイテムを駆使してクリアしよう



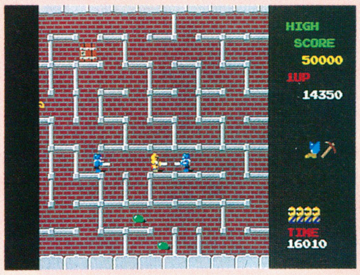
▲戦闘シーンでは，攻撃のたびに視点がさまざまなアングルで移動する



▶強力な火炎魔法がサクレツ。なんと，オリジナルの魔法も作成できるぞ。作った魔法には自由に名前をつけられるのだ

『ナムコミュージアムVOL.3』は，ディープな作品がそろいぶみ

1，2作目ともに絶好調な『ナムコミュージアム』。早くも第3弾の発売が決定したぞ。今回は『リッジレーサー』のミニゲームで話題を呼んだ『ギャラクシアン』をはじめ，『ミズパックマン』『ディグダグ』『ポールポジションII』『フォゾン』『ドルアーガの塔』という比較的マニアックな6作品を収録。



◀今ふたたび『ドルアーガの塔』に挑戦できるなんてシアワセ♥

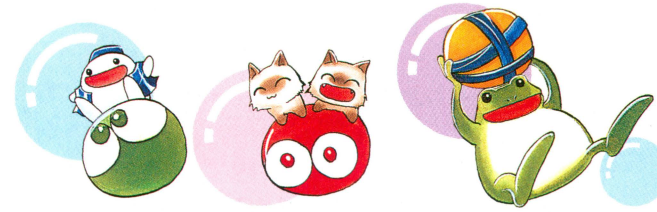
別冊発売目前

とことん ぷよぷよ通2



■対応機種
- アーケード
- メガドライブ
- ゲームギア
- セガサターン
- PC-9821&DOS/V
- スーパーファミコン
- SFCリミックス版
- PCエンジン
  (3月中旬発売予定)

月に1度の「とこぷー通」です。いよいよ「オール・アバウト・ぷよぷよ通」の完成が近づいてまいりました。現在急ピッチで制作しております。最終的な内容が決まってきたので，今月はその紹介もしましょう。まずはいつものように『ぷよ』関連の情報から。　（講師：大出綾太）



第2回マスターズ大会 くわしい情報をもう一度

近づいてきました，第2回全日本ぷよマスターズ大会。おさらいをしておくと，3月24日に千葉・幕張メッセにて開催されるぞ。大会で上位入賞を狙っているぷよらーなら，日々『ぷよ通』で特訓をしていることでしょう。エントリーはちゃんと済ませているかな。まだの人はいまからでも間に合うかもしれないので，すぐにハガキを送ろう。

さてこのマスターズ大会，なんと会場のもようが生中継されることになったぞ！　といってもテレビではなくて，いまハヤリのインターネットでの話だ。会場内に数台のカメラを設置し，大会のようすをリアルタイムで中継するというのだ。当日幕張メッセに足をはこべない人は，インターネットでマスターズ大会を楽しむのも一興かな。

この中継は，3月1日より開設されているコンパイル・ホームページにて行なわれる。アドレスはhttp://www.compile.co.jpだ。ただし中継映像を見るには，ストリームワークス形式の画像データが再生できるような環境が必要なので，注意しよう。インターネットに関する記事が，先月号の本誌に載っているので，そちらも読んでみてね。

そしてもう一つお知らせを。当日は会場内にて，マスターズ大会に協賛しているAAA(Act Ageinst AIDS)と日本ユニセフ協会のブースが設置され，パネルの展示などが行なわれる予定だ。また，ぷよまん本舗での売り上げの一部が，両団体に寄付されるということだ。



◀ゲーム大会だけでなく，コスプレ大会や声優オーディションも開催。ついでに出版社大会も

PCエンジン版『CD通』豪華キャストを発表!!

毎月おとどけしているPCエンジン版『ぷよぷよCD通』情報。今月は各キャラクターの声を担当している声優をばばーんと公開しよう。ミノタウロス，ポテ，ウィッチ以外の前作に登場したキャラは，同じ声優が担当しているぞ。新キャラを見ていくと，國府田マリ子，井上喜久子など，超豪華な顔ぶれがそろっている。キャラボイスは，漫才デモ以外に連鎖時のかけ声にも使われている（しかもしゃべるセリフが全員ちがう）から，とても楽しみ。発売は3月中旬なので，マスターズ大会のころには遊べるハズだ。


◀2周目の漫才デモでは，右の声優陣が大活躍なのだ

『ぷよぷよCD通』キャスティング

キャラクター	声　優	キャラクター	声　優
アルル・ナジャ	三石琴乃	アウルベア	山口　健
スケルトン-T	千葉　繁	さそりまん	千葉　繁
ウィル・オー・ウィスプ	井上喜久子	サムライモール	青野　武
スキヤポデス	日高のり子	ハーピー	山崎和佳奈
トリオ・ザ・バンシー	井上喜久子	パララ	堀川　亮
	國府田マリ子	ナスグレイブ	堀川　亮
	伊藤美紀	ゾンビ	田中一成
のみ	山崎和佳奈	すけとうだら	青野　武
ももも	田中一成	まもの	山口　健
バロメッツ	丹下　桜	ウィッチ	吉田古奈美
ミニゾンビ	伊藤美紀	パキスタ	キートン山田
パノッティ	日高のり子	ドラゴン	松井菜桜子
うろこさかなびと	松井菜桜子	ミノタウロス	檜山修之
のほほ	菅原祥子	ドラコケンタウロス	水谷優子
ふたごのケットシー	吉田古奈美	ぞう大魔王	郷里大輔
	丹下　桜	シェゾ・ウィグィィ	井上和彦
ふふふ	塩沢兼人	ルルー	冬馬由美
マミー	塩沢兼人	サタン	矢尾一樹

※キャラ紹介メッセージ……キートン山田

追い込みに追い込まれ
「みんなでぷよぷよ」

まずは特報を伝えておこう。Windows95対応版とMacintosh版の『ぷよ1』が発売されることになったぞ。移植するのはボーステック。発売はWin95対応版が6月予定・価格未定，Mac版が5月予定・7,800円だ。次号ではくわしい情報がお知らせできそうなので，しばらくのお待ちを。

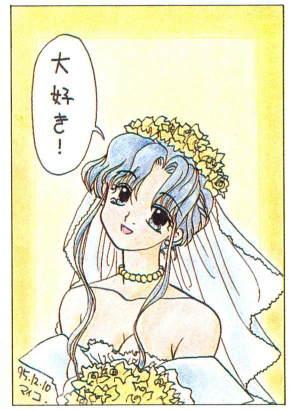
さて，でるぞでるぞと言いつづけて早1年。ついに「オール・アバウト・ぷよぷよ通」が発売の段階に迫ってきました。どんなに遅くなっても桜が咲いている時期には本屋に並ぶことでしょう（ただし，どこの地方で桜が咲いている時期かは限定しない）。もしもうまいこといけば，マスターズ大会の会場で販売できるかな～，なんていう状態です。3月下旬くらいから，マメに本屋をのぞいてもらえるとうれしいです。

で，これまで謎のベールに包まれていた（決まっていなかったという説が有力）本の内容について，いくつか紹介しましょう。前書から各所でパワーアップしているのだ。まずシステム解説では，得点計算式の完全版を掲載。これまでどんな本にも載っていなかった，マニアックな部分も紹介するぞ。



▲【東京都品川区・ようへい】かなーりめずらしいゾンビさんイラスト。別人のようだ

▼【京都府相楽郡・マイコ】花嫁衣装姿のルルーさんです。受験が終わるまで待ってるぞ





▲【東京都八王子市・狼れえし】最後はドラコさん。来月こそイラスト特集実現!? 至急送れ!

「ふたぷよ」の章では，戦術編と戦略編に分割して攻略解説をしている。もちろん特殊ルールでの戦略もカバーしているぞ。「ひとぷよ」の章では前書にあったデータ表が大幅にグレードアップ。手間と時間をかけた大作（?）だ。さらに「みんぷよ」「とこぷよ」の章も用意している。

最後の章では，CM紹介，スタッフ・インタビュー，用語辞典，楽譜などの定番コーナー以外に，超情報局やボイスリスト，メッセージ・リスト，内部データの解析集，コンパイル・スタッフの描き下ろし4コマなどが収録される予定だ。

価格は，前と同じ1,280円くらいになる予定。現在命をケズって最終段階に突入しているんで，もうちょっと待っててね。

「オール・アバウト・ぷよぷよ通」現在の完成度（2月10日付） **30.7%**

第2回マスターズ大会直前実力アップ講座③

最後の直前講座は，前回のマスターズ大会でぷよナイトとなった（あーはずかしい）私，山中直樹がおとどけする。まず『ぷよ通』の対戦で重要なのは，おじゃまぷよで仕掛けを埋める「つぶし」に負けない技術を身につけることだろう。とくに，大会のような見知らぬ人との勝負では，つぶしの使用率が高くなるので，それを前提とした積みかたをマスターしておいたほうがいい。

図1は，少ない手数で折り返しを組み，つぶしのおじゃまぷよがくる前に発火装置を完成させる方法。左下の赤ぷよの積みかたに注目しよう。3列目が低いので，発火装置が埋まりにくいのもポイントだ。この方法にかぎらず，折り返しを狙うときは，つねに折り返し部分を優先的に積むこと。

図2は，階段積み5連鎖のあとで，さらに連鎖させる方法。配牌が良かったり，相手が大連鎖狙いだったときは，折り返しをつくりはじめてもいい。このように，連鎖の先頭ではなく，後尾に仕掛けを加えていき，発火可能な状態を維持することは非常に重要なテクニックだ。ぜひとも会得（えとく）しておきたい。なお，折り返しをあとまわしにして，土台から連鎖を組む方法には，全消しを狙いやすいという利点があるぞ。



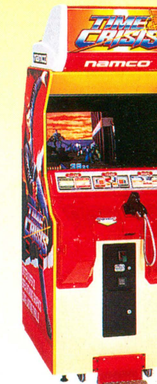
▲図1



▲図2

最後に余談だが，対CPU戦で連鎖テクニックをみがくときは，第1階層よりも第2階層以降で練習すること。このほうが臨機応変な積みかたをマスターできるのだ。

GI 選ばせていただきます。



第8回　タイムクライシス

■アーケード
■ガン・シューティング
■ナムコ
■稼働中

鑑定師：板場利光

「ナムコらしさ」にあふれたガン・シューティングの傑作

このコーナーでナムコのゲームを紹介するのも，今回が3作目になる。たしかに，僕がナムコのファンであることは少なからず関係しているだろうが，いままで紹介してきたのは「この作品はおもしろいから，ぜひ遊んでほしい！」と，心から思ったゲームばかり。ナムコのゲームだから……という安直な理由で取り上げているわけではない。では，なぜここまでナムコ作品に魅せられてきたのか。

それは，システム，操作性，グラフィックおよびサウンド，ストーリーなど，ゲームのおもしろさを決定づけるさまざまな要素が，過不足なく盛り込まれているからだ。

ハードの進歩により，プレイヤーが美しいグラフィックや迫力のサウンドに慣れている現在では，せっかくの斬新なアイデアも見せかたしだいで魅力が半減してしまう。また，どんなに見た目がすばらしくても，かんじんのシステムがイマイチなら，すぐにあきられる。その点，ナムコの作品は各要素のブレンドぐあいが絶妙なのだ。



今月のお題『タイムクライシス』も，そんなナムコ作品の魅力がたっぷりとつまったゲームだ。内容自体は「捕らえられた女性を救うため敵の城に単身乗り込む」というオーソドックスなものだが，プレイしてみると，この作品がいかに完成度の高いものに仕上がっているか，そのために開発スタッフがどれほど心を砕いているかがわかる。

まずはゲーム・システム。もっとも大きな特徴は「アクションペダル」の採用だ。これは，主人公が敵を攻撃するか物陰に隠れるかをプレイヤーの意志で選べるという画期的なシステムで，ペダルを踏んでいるときは通常どおりに攻撃し，ペダルから足を離すと物陰に隠れて，敵の攻撃を避けることができる。これによって，従来の作品では主人公と敵が正面から撃ち合うだけだったのが，本作では敵の攻撃が途切れたスキに物陰からでて銃を撃つ……といった多彩なアクションが可能になっており，戦略性が格段に上がっている。なかでも，ヒット&アウェイを駆使してボスと闘うときの緊張感は，一度でも体験すればやみつきになることまちがいなしだ。



◀敵のアルゴリズムも，複数のパターンが用意されているとか

ガン・シューティングの命とも言える銃の操作性もバッチリだ。このゲームで使われているハンドガンは『ガンバレット』のものと同じ。誤差1ドット以内という高い命中精度は今回も継承されており，針の穴を射抜くような精密射撃も難なくこなせる。しかも，ブローバック時の反動もきちんと再現されているから，撃ちごたえは格別のものがある。そうそう，ハンドガンがほかのゲームにくらべて重いことも特徴の一つ。銃が軽いと照準を合わせるときにブレやすくなり，イライラのもとになるが，このゲームではその心配はない。細かいことだが重要なポイントだ。

ゲームの中味だけでなく，グラフィック&サウンドもバツグンのデキ。60分の1秒ごとのポリゴン処理により，各キャラがじつになめらかに動くのだ。これが，アクションペダルによる戦略性やハンドガンの精密さ，緊迫感をあおるサウンドと相まって，いままでにはなかった臨場感を生んでいる。まるで，映画のクライマックス・シーンを演じているかのような気分が味わえるぞ。

さて，ここで考えてみてほしいのが，いままで書いてきた『タイムクライシス』の特徴が一つでも欠けていたら，おもしろいゲームになっていたか……ということ。アクションペダルがなければ斬新さは感じられなかっただろうし，銃の性能が低かったらプレイ時の印象はもっと別のものだったはず。ゲーム・システム，操作性，演出の三拍子がそろっているからこそ，このゲームはおもしろいのだ。まさに，ナムコの本領発揮といったところか。

これが「アクションペダル」システムだ！



▲ペダルを踏んでいるときのみ，こちらから攻撃ができる。ただ，こちらも相手の攻撃を食らう

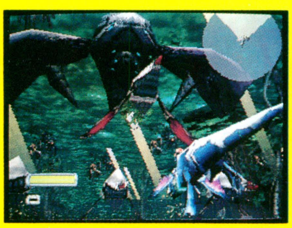
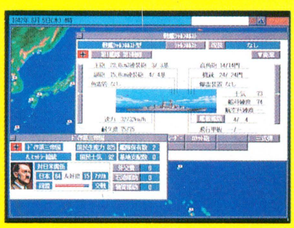
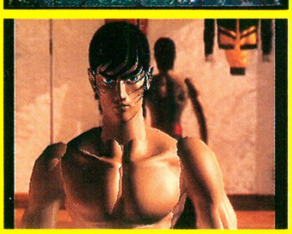
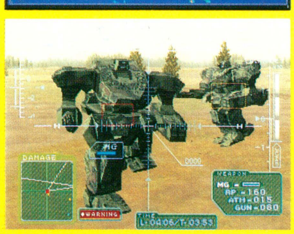


▲ペダルから足を離すと物陰に隠れ，敵の攻撃を受けなくなる。弾の補充も自動的に行なわれるぞ

これ１冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
96年3月に発売される全312本を収録

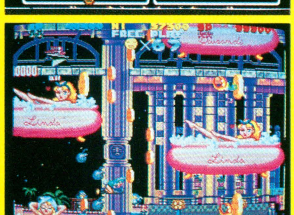
SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション







CONTENTS

4 Windows95(8作)
5 Windows3.1(30作)
7 ハイブリッド：Windows&Macintosh(18作)
10 PC-9801&9821(13作)
12 FM TOWNS&マーティー(0作)
12 X68000(0作)
13 Macintosh(24作)
15 DOS/Vパソコン(14作)
17 セガサターン(48作)
23 プレイステーション(47作)
28 3DO(2作)
29 PC-FX(3作)
29 バーチャルボーイ(0作)
30 ピピン・アットマーク(0作)
31 スーパーファミコン(35作)
34 ゲームボーイ(2作)
35 PCエンジン(3作)
35 メガドライブ&スーパー32X(1作)
36 ゲームギア(2作)
36 プレイディア(1作)
36 レーザーアクティブ(1作)
37 アーケードゲーム(15作)
39 ネオジオ&ネオジオCD(2作)
40 ゲーム・ミュージック&ビデオ(43作)

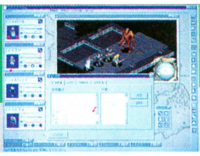
4

1996

今月の売れ筋パソコン·ゲーム
HOT 20

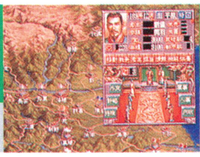
発売本数が少なかったためか，初登場のソフトが3本という落ちついたランキングになった。先月2位に登場した『ルナドン』が首位になったが，2位の『三國志Ⅴ』との差はごくわずか。ランキング協力店舗ごとの販売順位を見ても，この2タイトルが1位・2位を独占している。今月は完全に2強がランキングを制覇した状態になった。対応機種を見ても，完全にWindows（95）とPC-98の2強のみになったが，Winが一歩リードした感がある。

1 ↑前2位 2回



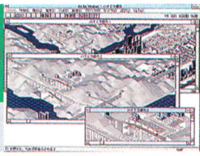
ルナティックドーン　開かれた前途
●アートディンク　●8,800円
●RPG　●Win

2 前1位 2回



三國志Ⅴ
●光栄　●14,800円
●SLG　●PC-98

3 初登場



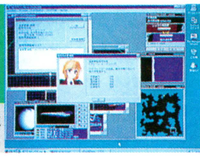
A.Ⅳ.for Windows 10th Anniversary
●アートディンク　●8,800円
●SLG　●Win

4 前4位 2回



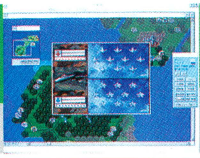
ウイニングポスト2 Plus
●光栄　●12,800円
●競馬SLG　●PC-98

5 ↑前7位 2回



メビウスリンク2
●エクシング　●6,800円
●SLG　●Win95

6 前5位 5回



大戦略 for Windows
●システムソフト　●9,800円
●SLG　●Win

7 前3位 2回



マイクロソフト　フューリーキューブ
●マイクロソフト　●5,800円
●3Dシューティング　●Win95

8 初登場



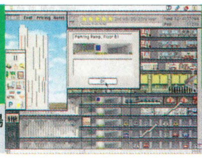
竜機伝承
●ケイエスエス　●11,400円
●RPG　●PC-98

9 前9位 2回



紺碧の艦隊2パーフェクト
●マイクロキャビン　●11,800円
●SLG　●PC-98

10 ↑再登場 9回



タワー
●オープンブック　●9,800円
●SLG　●Win,Mac

11	シムシティ2000 for Windows 日本語版	●イマジニア　●9,800円 ●SLG　●Win	前11位 9回
12	レッスルエンジェルスV2	●ケイエスエス　●11,400円 ●プロレスSLG　●PC-98	前12位 2回
13	ぷよぷよ for Windows	●ボーステック　●7,800円 ●アクションパズル　●Win	↑再登場 6回
14	信長の野望・天翔記	●光栄　●①12,800円②12,800円／15,200円（CD付）③14,800円 ●SLG　●①Win,Mac，DOS/V ②PC-98③TOWNS	↑再登場 13回
15	あっぱれ伝～伏龍の章	●TGL　●9,800円 ●RPG　●PC-98	前13位 2回
16	R2～遺跡への道	●TGL　●9,800円 ●RPG　●Win95	前10位 2回
17	英雄伝説マテリアルコレクション	●日本ファルコム　●5,800円 ●素材集　●Win	初登場
18	雀道Ⅱ	●システムソフト　●8,800円 ●麻雀　●Win	↑再登場 2回
19	ウキウキ釣り天国2～波止の五目釣り	●テイチク　●5,800円 ●フィッシング　●Win，Mac	前16位 3回
20	Revivalザナドゥ2リミックス	●日本ファルコム　●8,700円 ●ARPG　●PC-98	前6位 2回

●ランキング協力店
■パソコン・ゲームHOT20協力店

宮城県 デンコードーCompCity仙台東口店☎022-291-4744 岩手県 リードコナン☎0196-22-4661 福島県 いわきマイコンショップ☎0246-23-0513 群馬県 マイコンショップ・マエハラ☎0276-25-3410 長野県 マイコンランド長野店☎0262-63-0015 栃木県 ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755 群馬県 ソフトショップ・ラム☎0272-53-7594 埼玉県 ビットマップ☎0492-83-0455 東京都 T.ZONE・CSK新宿店☎03-3342-1901 神奈川県 相沢時計店☎045-641-4337●OAシステムプラザ横浜西口店☎045-314-6337 静岡県 パソコンショップ・メルバ浜松本店☎053-464-8412 岐阜県 オガワムセン☎0584-78-7687 愛知県 三洋堂書店上前津店☎052-251-8334 三重県 フレックス四日市☎0593-53-7503 京都府 上新電機J&P京都寺町店☎075-341-4411●ピコ☎075-365-3000 島根県 益田パソコンランド☎08562-2-0396 大分県 アルファテック大分店☎0975-38-2666 鹿児島県 馬場電機平田橋店☎099-254-0110

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●ツクモパソコン本店☎03-3253-5599●上新電機ディスクピアみたか店☎0422-31-6251 神奈川県 ファミコンSHOPカスタムたまプラーザ店☎045-904-2225 千葉県 ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833●ラオックス八千代台店☎0474-85-2261



ソフトベンダー
TAKERU今月の売れ筋ソフト HOT 20

●ソフトベンダーTAKERUとは？―いわばパソコン・ソフトの自動販売機。パッケージ版と同じ内容のソフトや，オリジナル・ソフトが購入できる。箱などが簡略されているぶん店頭ソフトよりも価格が安い。通信を利用したオンライン・ショッピングも可能で，CD-ROMソフトやゲーム関連グッズなどが購入できる。 ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 TAKERU事務局 ☎052-824-2493

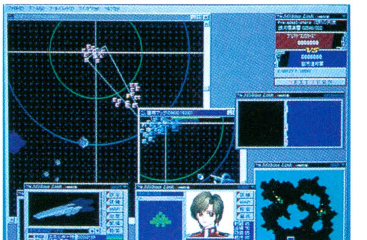
	タイトル	メーカー	税込価格	ジャンル	機種	前号順位
1	メビウスリンク2 for Windows95	I.MAGIC	6,980円	AVG	Win3.1／95	前1位
2	DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグEX	GUP²	6,800円	壁紙	ハイブリッド	初登場
3	メビウスリンク	アイマジック	6,800円	SLG	Win	前3位
4	大戦略Ⅳ	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	↑前5位
5	ルナティックドーン	アートディンク	3,800円	RPG	PC-98	↑前8位
6	メッセンジャーフロムダークナイト	TOP CAT	6,800円	AVG	PC-98	初登場
7	クイックセーバープラス	ガヂェット	4,800円	ツール	PC-98	前4位
8	殺しのドレス3	フェアリーテール	2,700円	AVG	PC-98	↑前12位
9	アイルトン・セナ オフィシャルカレンダー1996	RCI	6,800円	壁紙集	ハイブリッド	前2位
10	栄冠は君に3	アートディンク	3,800円	SLG	PC-98	前9位
11	電脳倶楽部93号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	X68K	初登場
12	ルーンワース～黒衣の貴公子	T&Eソフト	500円	RPG	PC-98	前11位
13	大戦略Ⅳ追加データ集	システムソフト	1,800円	データ集	PC-98	初登場
14	マスターオブモンスターズⅡ	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	前10位
15	ぷよぷよ for Windows	ボーステック	4,800円	アクションパズル	Win3.1／95	初登場
16	初恋物語	GAMEテクノポリス	3,000円	SLG	PC-98	↑前19位
17	電脳倶楽部92号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	X68K	前6位
18	妖撃隊～邪神降魔録	ウルフ・チーム	3,500円	SLG	PC-98	前14位
19	斬Ⅲ～天運我にあり	ウルフ・チーム	3,500円	SLG	PC-98	初登場
20	シュヴァルツシルトⅢ	工画堂スタジオ	3,600円	SLG	PC-98	前17位

今月の1本！

メビウスリンク2プレアデスシスターズ

■I.MAGIC ■Windows95 ■SLG
■4,800円 ■3月23日発売予定

国産初のWindows95用オリジナルSLGとして評価の高い『メビウスリンク2』の続編が登場する。謎の未確認艦隊“プレアデスシスターズ”と連邦軍との戦いが，5本の新シナリオで展開するのだ。さらに，パッケージにはCD-ROMのほかに，全100ページのフルカラーCGブック「コンプリートメビウスリンク」が同梱されている。これは，女性司令官全21人のプロフィール，ユニットガイド，設定資料，書き下ろし小説などなど，「メビウスリンク」ワールドを徹底解析した豪華本だ。



◀前作がなくても遊べる。未体験者は今回が参戦のチャンスだ

ソフトベンダーTAKERU常設店リスト

北海道 そうご電器(株)YES旭川店☎0166-26-2251●ﾊﾟｿｺﾝのｲｼﾀﾞ釧路☎0154-25-6168●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC琴似店☎011-614-2020●そうご電器(株)YES札幌☎011-214-2850●ﾊﾟｿｺﾝのｲｼﾀﾞ東札幌駅店☎011-814-6688●(株)ﾋﾛｾGAMESTATIONTIME☎011-863-3820●ﾊﾗﾃﾞﾝｷ(株)本店☎0155-22-5522●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC苫小牧店☎0144-34-1711●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ函館本店☎0138-23-1121●そうご電器(株)YESさいか☎0138-27-2551●そうご電器(株)YES北見店☎0157-31-7711 **青森県** (株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC弘前本店☎0172-27-2251●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ青森本店☎0177-23-2356●(株)ｻﾝ家電八戸店☎0178-45-3810●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ八戸新本店☎0178-28-7575 **岩手県** (株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ一関店☎0191-25-2440●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ盛岡本店☎0196-54-2772 **宮城県** (株)庄子ﾃﾞﾝｷ古川店☎0229-23-3883●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ石巻ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0225-94-3663●CompCityDac店☎022-291-4744●そうご電器(株)YES仙台☎022-266-6212●(株)庄子ﾃﾞﾝｷｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ中央☎022-224-5591●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ仙台本店☎022-261-8111●(株)庄子ﾃﾞﾝｷ泉中央店☎022-375-4855 **秋田県** (株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ秋田駅前本店☎0188-34-3151●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ秋北中央店☎0186-49-7161●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ能代ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0185-54-7727 **山形県** (株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ南館店☎0236-43-4843●(株)庄子ﾃﾞﾝｷ山形本店☎0236-42-1222●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ酒田店☎0234-33-1010●(株)庄子ﾃﾞﾝｷ電激倉庫酒田店☎0234-24-3434●(株)庄子ﾃﾞﾝｷ電激倉庫鶴岡店☎0235-22-9889 **福島県** (株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ平中央店☎0246-21-8585●(株)いわきﾏｲｺﾝｼｮｯﾌﾟ☎0246-23-0513●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ会津若松店☎0242-28-8484●(株)ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ郡山ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0249-51-1113●(株)うすい百貨店ﾃﾞﾝｷ売場☎0249-32-0001●(株)庄子ﾃﾞﾝｷ粉又電激倉庫駅前店☎0245-21-2011 **東京都** (株)ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ渋谷東口店☎03-5466-1111●(株)ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ渋谷ﾊﾁ公口店☎03-3477-0002●T・ZONE新宿☎03-3342-1901●ｿﾌﾏｯﾌﾟ東京1号店Chicago2F☎03-3253-9190●ﾗｵｯｸｽ(株)ｻﾞ・ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館4F☎03-3251-3100●ﾗｵｯｸｽ(株)ｻﾞ・ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館5F☎03-3251-3100●ﾗｵｯｸｽ(株)ｻﾞ・ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館6F☎03-3251-3100●ｻﾄｰﾑｾﾝ(株)ﾒﾃﾞｨｱｾﾝﾀｰ☎03-5256-3267●九十九電機(株)ﾊﾟｿｺﾝ本店☎03-3253-5599●ﾔﾏｷﾞﾜﾃｸﾆｶ店☎03-3253-0121●T・ZONEﾐﾅﾐ☎03-3257-2774●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝECCS本店☎03-3255-4911●(株)加登屋ｱｸﾄﾌﾞｯｸｽｻﾝｶﾏﾀ店☎03-3735-1551●ｿﾌﾄﾋﾟｱ池袋☎03-3985-3268●(株)ﾋﾞｯｸﾊﾟｿｺﾝ館 池袋東口店☎03-3988-8666●(株)ﾋﾞｯｸｶﾒﾗﾋﾞｯｸﾊﾟｿｺﾝ館☎03-3984-0002●ﾗｵｯｸｽ(株)三鷹店☎0422-32-3741●(株)ｻﾝ家電小金井店☎0423-85-3810●上新電機(株)J&P町田店☎0427-23-1313●ﾗｵｯｸｽ(株)調布ﾊﾟﾙｺ店☎0424-89-5341●ｻﾄｰﾑｾﾝ(株)東久留米店☎0424-75-6310●(株)ﾑﾗｳﾁ☎0426-42-6211●ﾗｵｯｸｽ(株)吉祥寺店☎0422-21-3471●上新電機(株)J&P立川店☎0425-36-4141●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ立川店☎0425-27-6211 **茨城県** (株)ﾐﾄﾞﾘ電化つくば店☎0298-55-3715●(株)ｶｽﾐ家電C-YOU鹿島1番館☎0299-93-4420●ﾗｵｯｸｽﾏﾙｽｽﾞ取手店☎0297-74-1311●(株)ｶｽﾐ家電C-YOU取手東店☎0297-72-5760●(株)川又書店駅前店☎0292-31-0102●C-YOU荒川沖店☎0298-42-9521●(株)ｶｽﾐ家電C-YOU東海店☎0292-87-0370 **栃木県** (株)ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 宇都宮店☎0286-32-5707●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21宇都宮店☎0286-43-7221●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟDENSHO☎0286-35-2716●(株)ｺｼﾞﾏK&P宇都宮店☎0286-62-0002●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21足利店☎0284-43-1621 **群馬県** ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21伊勢崎店☎0270-21-3121●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21桐生店☎0277-45-2721●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21高崎店☎0273-26-5221●(株)ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 高崎店☎0273-63-6366●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21前橋店☎0272-37-2521●(株)ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 前橋店☎0272-35-2266●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21太田店☎0276-45-0721 **埼玉県** ﾗｵｯｸｽ(株)南浦和店☎048-861-3111●上新電機(株)越谷店☎048-966-1221●ﾗｵｯｸｽ(株)春日部ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎048-761-9171●上新電機(株)所沢店☎0429-25-1911●ﾗｵｯｸｽ(株)新所沢店☎0429-23-2345●T・ZONE上尾店☎048-774-0511●ﾗｵｯｸｽ(株)大宮店☎048-644-3551●ｿﾌﾏｯﾌﾟ大宮店☎048-648-2011●(株)ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 入間店☎0429-65-7266 **千葉県** ﾗｵｯｸｽ(株)成田店☎0476-92-1711●ﾗｵｯｸｽPAPA君津店☎0439-52-2011●ﾗｵｯｸｽ(株)市原店ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館☎0436-21-5331●上新電機(株)J&P津田沼店☎0474-72-5211●ﾗｵｯｸｽ(株)ｻﾞ・ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館千葉店☎043-245-9371●ﾗｵｯｸｽ(株)稲毛海岸店☎043-278-7121●LAOX船橋ららぽーと店☎0474-34-3971●ﾗｵｯｸｽ(株)八千代台店☎0474-85-2261●ﾊｰﾄﾌﾙｲﾝﾃﾘｼﾞｪﾝｽｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾊｳｽ きさらず☎0438-23-8466 **神奈川県** (株)ﾀﾞｲｴｰ戸塚店家電ｵｰﾃﾞｨｵ売場☎045-881-1261●(株)ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ横浜店☎045-320-0002●(株)ﾀﾞｲｵｰｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎045-901-1901●(株)大丸百貨店LAOX横浜伊勢佐木☎045-261-1251●(株)ﾀﾞｲｵｰICｺｽﾓﾗﾝﾄﾞ鴨居店☎045-473-6233●ﾗｵｯｸｽ(株)厚木店ｵｰﾃﾞｨｵ館☎0462-22-2722●(株)ﾉｼﾞﾏｺﾑﾄﾞｯｸ溝の口店☎044-812-2404●(株)大丸百貨店LAOX・imon川崎店☎044-233-7161●ｳﾞｨｯｸ・ﾗﾝﾄﾞ☎0427-79-9071●ｻﾄｰﾑｾﾝ(株)相模大野店☎0427-41-7786●上新電機(株)J&P相模原店☎0427-55-2831●ﾗｵｯｸｽ(株)大和店☎0462-61-2011●(株)ｳｪｰﾌﾞ・ｱｲ大和店☎0462-63-9898●(株)ｳｪｰﾌﾞ・ｱｲ湘南台店☎0466-43-1771●ｼｰﾀｼｮｯﾌﾟ藤沢店☎0466-27-9628●長崎屋ｻﾝ家電平塚駅前電化ｾﾝﾀｰ☎0463-23-3810●(株)梅屋☎0463-22-4147 **山梨県** (株)丹沢電機☎0552-32-5033●(株)ﾗｲﾌｲﾝﾅｶｺﾞﾐ本店☎0552-24-5431●(株)ﾗｲﾌｲﾝﾅｶｺﾞﾐ昭和店☎0552-75-8808 **新潟県** ﾗｵｯｸｽ(株)上越店LAOXEDSS☎0255-22-7341●ﾊﾟｿﾄﾋﾟｱｺｽﾓｽ☎0255-25-5867●(株)ﾋﾟｯｸこばり店☎025-233-5791●(株)ﾋﾟｯｸﾋﾞｼﾞﾈｽ館☎025-246-0602●(株)ﾋﾟｯｸｹﾞｰﾑ館☎025-243-5135●(株)ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 長岡西店☎0258-27-5022●PCさぽーと☎0258-27-6033●ﾊﾟｿﾄﾋﾟｱｺｽﾓｽ柏崎店☎0257-21-2503 **愛知県** ちくさ正文館書店ﾀｰﾐﾅﾙ店☎052-732-3601●(株)安さ一番ﾄｯﾌﾟｶﾒﾗﾊﾟｿｺﾝﾌﾛｱ☎052-971-0111●COMPMART大須ﾏﾙﾁﾒﾃﾞｨｱﾗﾝﾄﾞ☎052-252-0181●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ名古屋第2ｱﾒ横店☎052-263-6162●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ名古屋第1ｱﾒ横店☎052-263-1626●(株)ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾒﾃﾞｨｱ大須☎052-242-8591●ｺﾑﾛｰﾄﾞ上前津本店☎052-263-5828●上新電機(株)J&P大須店☎052-262-1141●三洋堂書店ﾊﾟｿｺﾝｼｸﾞﾏ☎052-251-8334●COMPMART名古屋☎052-589-3000●COMPMART一宮☎0586-26-2351●ﾒﾃﾞｨｱﾏｯｸｽ☎0564-23-0288●(株)ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ岡崎店☎0564-53-2140●COMPMART小牧☎0568-74-0335●ｴｲﾃﾞﾝｽｰﾊﾟｰｴﾚｸﾄﾛﾆｸｽｽﾄｱ西尾店☎0563-57-8211●(株)ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ東海店☎052-603-2521●COMPMART向山☎0532-64-1231●ｺﾑﾛｰﾄﾞ豊橋店☎0532-53-9214●(株)ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ豊川店☎05338-4-9281●COMPMART豊田☎0565-32-9061●(株)ｺﾑﾛｰﾄﾞ豊田店☎0565-32-3932 **岐阜県** ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟｺﾑﾛｰﾄﾞ岐阜店☎0582-66-0288●(株)ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ高山店☎0577-32-7071●(株)ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ多治見店☎0572-23-5131●(株)ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ大垣店☎0584-81-5221●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟｺﾑﾛｰﾄﾞﾔﾅｹﾞﾝ岐大店☎05832-7-1111 **静岡県** (株)すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ沼津店☎0559-23-5700●(株)すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ国吉田店☎054-263-5900●(株)すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ静岡駅前☎054-255-8819●(株)すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ浜松宮竹☎053-463-3711●(株)すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ浜松店☎053-473-3022●(株)ﾒﾙﾊﾞ浜松本店☎053-464-8412●(株)ｺﾑﾛｰﾄﾞ浜松店☎053-453-0614●上新電機(株)J&P浜松店☎053-457-3711●(株)すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ富士店☎0545-51-7227 **三重県** 河合無線(株)ELFA電気館☎0596-22-1111●ｻｳﾝﾄﾞｲﾝ☎0594-22-6380●Bax四日市店☎0593-54-3366●KawaiOA津店☎0592-26-0111●EIDEN鈴鹿店☎0593-82-4221 **長野県** (株)ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔEIDEN松本店☎0263-28-3071●(株)ﾏｲｺﾝﾗﾝﾄﾞ本店☎0268-24-3515●(株)ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ諏訪店☎0266-57-1631●ﾗｵｯｸｽﾋﾅﾀ(株)ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館☎0262-37-2221●(株)ﾏｲｺﾝﾗﾝﾄﾞ長野店☎0262-63-0015●(株)ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ飯田店☎0265-52-6811 **富山県** 無線ﾊﾟｰﾂ(株)富山ﾏｲｺﾝﾋﾞﾙ☎0764-21-6822●丸の内ｶﾗｰ駅前店☎0764-41-2500 **石川県** (株)うつのみや本店B1F☎0762-34-8111●無線ﾊﾟｰﾂ(株)金沢ﾏｲｺﾝﾋﾞﾙ☎0762-31-6822●(株)ｱｲﾃﾞｨ☎0762-51-6030●ｻﾝﾐｭｰｼﾞｯｸOAﾌﾟﾗｻﾞ☎0762-4 **福井県** 3Qｴﾚｷ館敦賀店☎0770-24-0988●ﾀｳﾝｽﾞﾀｹﾍﾞ☎0778-22-9595●ｴｼﾞｿﾝ☎0776-26-2228 **大阪府** ｴｷｻｲﾄ三番街店☎06-374-3311●(株)ﾆﾉﾐﾔﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ難波店☎06-643-3217●(株)ｿﾌﾏｯﾌﾟ7号店☎06-634-4128●ﾆﾉｯｸｽｴﾚﾎﾋﾞｰ店☎06-632-2038●上新電機(株)日本橋8ばん館☎06-634-1181●(株)ｿﾌﾏｯﾌﾟ5号店☎06-634-6306●上新電機(株)J&Pﾃｸﾉﾗﾝﾄﾞ☎06-634-1211●上新電機(株)J&Pﾒﾃﾞｨｱﾗﾝﾄﾞ☎06-634-1511●ﾆﾉｯｸｽｺｱ日本橋店☎06-647-2038●上新電機(株)J&P岸和田店☎0724-37-1021●上新電機(株)J&P高槻店☎0726-85-1212●上新電機(株)J&P千里中央店☎06-834-4141●上新電機(株)枚方ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0720-48-1211 **滋賀県** OAｼｮｯﾌﾟ☎0775-63-2077 **京都府** 上新電機(株)J&P京都1ばん館☎075-323-1511●上新電機(株)J&P京都寺町店☎075-341-3571●ﾀﾆﾔﾏﾑｾﾝやましな電遊館☎075-595-0200 **兵庫県** (株)ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ加古川店☎0794-26-4530●(株)星電社三宮本店南館PC-PORT☎078-391-8171●上新電機(株)J&Pさんのみや1ばん館☎078-231-2111●上新電機(株)J&P西宮店☎0798-71-1171●(株)ｺﾝﾊﾟｯｸｽ☎0792-94-8244●上新電機(株)J&P姫路店☎0792-22-1221 **奈良県** 上新電機(株)郡山ｲﾝﾀｰ店☎07435-9-2221●上新電機(株)J&P学園前店☎0742-49-1411●上新電機(株)奈良一番館☎0742-27-1111 **和歌山県** 河合無線(株)新宮電気館☎0735-23-1211●上新電機(株)J&P和歌山店☎0734-28-1441 **鳥取県** (株)ﾀﾞｲｲﾁ鳥取店☎0857-21-1000●(株)ﾀﾞｲｲﾁ米子店☎0859-33-7211 **島根県** (株)ﾀﾞｲｲﾁ出雲店☎0853-23-2451●(株)ﾀﾞｲｲﾁ松江店☎0852-23-8611 **岡山県** (株)ｹｰｱｲﾂｰ遊ﾌﾟﾗｻﾞﾒﾃﾞｨｵ店☎086-252-4212●(株)ﾀﾞｲｲﾁ岡山ﾊﾟｿｺﾝｼﾃｨ☎086-227-3011●(株)ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ中山下店☎086-223-0230●(株)ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおかやま☎0862-23-3274●(株)ﾀﾞｲｲﾁ倉敷店☎0864-22-2011●(株)ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ倉敷2号店☎086-424-1843 **広島県** (株)ﾀﾞｲｲﾁ呉ﾊﾟｿｺﾝｼﾃｨ☎0823-25-6511●(株)ﾌﾞﾙｰﾄﾊｲﾊﾟｰﾌﾞﾙｰﾄ五日市店☎0829-21-5040●松本無線ﾊﾟｰﾂ(株)広島店☎082-243-4451●ﾀﾞｲｲﾁｺﾑｼﾃｨ2F☎082-248-4343●PC-遊☎082-241-1359●(株)ﾀﾞｲｲﾁ三次店☎08246-3-6121●(株)ﾀﾞｲｲﾁｺﾑｼﾃｨ福山☎0849-21-1200 **山口県** ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝｼｰﾓｰﾙしものせき☎0832-31-4797●(株)ﾀﾞｲｲﾁ岩国店☎0827-21-2111●(株)ﾀﾞｲｲﾁ山陽無線☎0839-22-1313●(株)ﾀﾞｲｲﾁ徳山店☎0834-21-1590●(株)ﾀﾞｲｲﾁ防府店☎0835-24-5521●(株)ﾀﾞｲｲﾁ柳井店☎0820-22-5111 **徳島県** (株)ｼﾞｮｲﾒｲﾄ徳島ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0886-55-4559●徳島そごう7F事務機売場(有)ﾀﾑﾗ☎0886-25-4056 **香川県** (合)野田屋電機高松店☎0878-51-4545●(株)ｼﾞｮｲﾒｲﾄ高松店☎0878-67-0256●ﾀﾞｲｲﾁ高松ﾊﾟｿｺﾝCiTY☎0878-23-4311●ICﾗﾝﾄﾞﾆｭｰﾒﾃﾞｨｱ☎0877-62-7563 **愛媛県** ﾀﾞｲｲﾁ松山ﾊﾟｿｺﾝCiTY☎0899-31-6711●(株)ﾒﾙﾊﾞ松山店☎0899-33-6244 **高知県** (株)ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ桟橋店☎0888-33-3005●(株)ﾒﾙﾊﾞ潮江店☎0888-33-6001 **福岡県** ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ(株)久留米店☎0942-33-7968●(株)ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくるめ☎0942-38-0111●(株)ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝふくおか☎092-752-0001●(株)寿屋ｴﾚﾃﾞ博多寿屋☎092-281-4411●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ(株)博多本店☎092-481-7800●ﾊﾟﾙﾃｯｸ小倉駅前店☎093-511-2310●(株)ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝこくら☎093-551-1081●(株)ﾀﾞｲｲﾁﾃﾞｵﾆｰ小倉本店☎093-551-6339●(株)ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくろさき☎093-621-3541 **長崎県** (株)ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝさせぼ☎0956-22-8660●(株)ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ長崎☎0958-28-1188 **熊本県** (株)ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくまもと☎096-322-4180●上新電機(株)J&P熊本店☎096-382-2121●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ(株)熊本店☎096-384-0901●(株)寿屋本荘店ﾏｲｺﾝｺｰﾅｰ☎096-372-5411 **大分県** (株)ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおおいた☎0975-32-9396●ｱﾙﾌｧﾃｯｸ大分店☎0975-38-2666 **宮崎県** (株)寿屋宮崎寿屋百貨店☎0985-27-4111●(株)ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝみやざき☎0985-22-8325 **鹿児島県** (株)ﾀﾞｲｲﾁﾀﾞｲﾜ鹿屋店☎0994-41-2250●鹿児島ﾍﾞｽﾄ電器ﾊﾟｿｺﾝ館☎0992-23-2081●(株)馬場電機☎0992-22-3131 **沖縄県** (株)ﾏｲｸﾛﾌﾟﾗｽ☎098-936-2030●(株)ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝなは☎098-862-7588

Windows95

WINDOWS95専用

今月の新作

移植作中心だが，そのぶん安心できるラインナップだ

今月も移植ものが大半を占めた。海外，国内パソコン，3DOなど，もとの機種はさまざまだが，共通していえるのは，どれもそれなりの売り上げを記録した作品であるということだ。「売れなければもうからない」ソフトハウス側としてはきわめて当然のことなのだが，ユーザーとしても安心して遊べる作品であることは事実だろう。というわけで，各社から発売されている3Dシューティング&アクションはどれもオススメ。好みにあわせて選ぶといいだろう。推理小説ファンには『琥珀色の遺言』。同社の「J.B.ハロルド」シリーズは，歩きまわって解くタイプのゲームだったが，こちらはシャーロック・ホームズばりのスマートな推理が必要なタイプだ。（煌竜）

ヴーチャパーク'theフィッシュ'

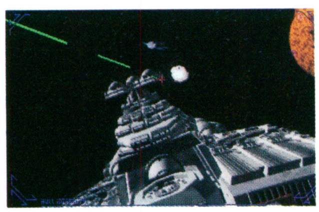
3/4 ■光栄 ■エンターテインメント ■9,800円 ■CD-ROM



自分がデザインした魚を，立体的なバーチャル・フィッシュとして餌付けし，飼うゲーム。親密度を高めることにより，さまざまなイベントが生じたり曲芸を披露してくれたりする。

THE HIVE WARS

3/15 ■ケイエスエス ■3Dシューティング ■11,400円 ■CD-ROM（2枚組）



［海外から移植］宇宙空間での空中戦，大気圏突入，回転銃座による360度の迎撃戦など，ステージによってさまざまなタイプの戦闘をこなす，超高速の3Dシューティング・ゲーム。

鉄人リターンズ

3/19 ■シナジー幾何学 ■3Dアクション ■5,600円 ■CD-ROM（2枚組）



［3DOから移植］3DOで好評発売中の3Dアクション・シューティング。ドッグファイトを楽しむフライト・シューティング・モードとハイウェイを疾走するドライブ・モードの2種を楽しめる。

ショックウェーブアサルト

3/29 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■3Dシューティング ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］3Dシューティング・ゲーム『ショックウェーブ』と，その続編『ジャンプゲート』をカップリングした作品。シールドや燃料，武器の残りに気をくばりつつ，敵を撃破していく。

必殺パチンココレクション

3/下 ■サンソフト ■パチンコ ■9,800円 ■CD-ROM



ダンスダンス2，エキサイト，アレジンなど，大一商会や藤商事の人気機種5台の動きをシミュレートしたパチンコ・ソフト。実戦，攻略，イベント（通信）の3種類のモードを搭載。

Windows95ミステリーセレクションNo.2 琥珀色の遺言

3/下 ■リバーヒルソフト ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



［PC-88から移植］リバーヒルソフトの「1920」シリーズ第1弾の移植版。タロットカードを残して毒殺された貿易商の複雑な人間関係を解きあかしていく。声優によるナレーションつき。

メルクリウスプリティ for Windows

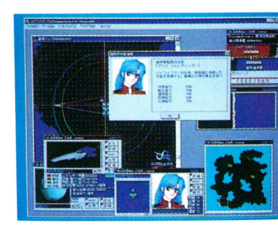
3/22 ■NECインターチャネル ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



［PC-98から移植］錬金術師として，アイテムや会話によってホムンクルスを育てていく育成SLG。妖精役の声を新たに國府田マリ子が担当している。イベントやCGの枚数も追加された。

メビウスリンク2 プレアデスシスターズ

3/23 ■アイマジック ■SLG ■4,800円 ■CD-ROM



『メビウスリンク』の世界のすべてを紹介するブック&CD-ROM。小説，マンガ，設定資料，艦隊CG，全キャラ21人の全身CG，システム+新作シナリオ5本など，盛りだくさんの内容を収録。

DataBase Windows95新作発売予定表

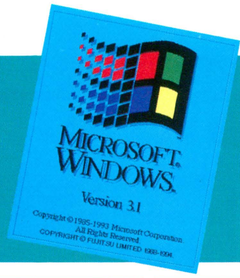
ついにセガがWin95へ本格参入。『ばくばくアニマル』以降も，すでに数本予定されているそうだ。なおファルコムは『英伝III』のWin95DOSプロンプト対応版を，日本クリエイトはWin95対応版『3×3 EYES～吸精公主』を発売する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月21日	★トレインシミュレータ 東海道本線211系	SLG	ポニーキャニオン	5,800円
3月21日	★トレインシミュレータ 東北本線211系	SLG	ポニーキャニオン	5,800円
3月29日	★アンジェリークSpecial	SLG	光栄	7,800円
4月11日	★メックウォリアー2	3Dアクション	ゲームバンク	8,800円
4月12日	ポリクローム	RPG	サイベル	10,800円
	★サイバースピード日本語版	レーシング	マルチソフト	9,800円
4月予定	★メビウスリンクI&2 共通パワーアップキット（仮）	ユーティリティ	TAKERU	3,000円
	★メビウスリンク withパワーアップキット（仮）	SLG	TAKERU	7,800円
5月予定	キャッズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	（予）3,800円
春頃予定	紺碧の艦隊2パーフェクト	SLG	マイクロキャビン	未定
	★SU-27フランカー日本語版	フライトSLG	マルチソフト	9,800円
6月予定	★ロクス・アルバII（仮）	SLG	アルゴラボ	未定
	★フライトアンリミテッド	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.3 殺人倶楽部	AVG	リバーヒルソフト	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.4 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	未定
9月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.5 黄金の羅針盤	AVG	リバーヒルソフト	未定
11月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.6 時を越えた手紙	AVG	リバーヒルソフト	未定
12月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.7 殺意の接吻	AVG	リバーヒルソフト	未定
96年予定	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
97年3月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.8 D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	未定
未定	DOOM II Windows95版	3Dアクション	イマジニア	9,800円
	ROBBY 1 Windows95版	教育	イマジニア	7,800円
	ROBBY 2 Windows95版	教育	イマジニア	7,800円
	★ばくばくアニマル～世界飼育係選手権	アクションパズル	セガ	未定
	ファーランドストーリーFX	SLG	TGL	未定
	★チェック・シックス3（仮）	フライトSLG	ペガサスジャパン	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●まねき猫の小判（TGL）3月



Windows 3.1

WINDOWS 3.1

電脳マンガ

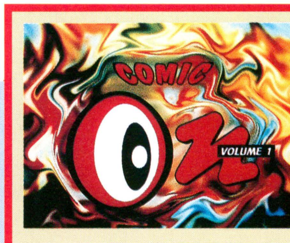
新世代の電脳コミック雑誌が登場

まず最初に書いておこう。このソフトはいわゆるデジタルコミック（電脳紙芝居）でも，アニメーションAVG（電脳アニメ）ともちがう。マンガなのだ。

「パソコン上で動く作品のどこがマンガだ？」

反論する人もいるだろうが，こちらとしては「とにかく見てくれ」としか言えないのが残念だ。マンガがマンガであるのは，紙の上に絵と文章が描かれているからではない。マンガ特有のテンポ，マンガ特有の絵の構図，マンガ特有の読後感。『コミックオン』に収録されているのは，あくまでもそういう「マンガの感覚」を維持したうえで，パソコンならではの演出を加えた作品ばかりなのだ（じつは，むしろ映画に近い作品もあるが）。

かつて少年誌で大人気を博した漫画家，まつもと泉が監修を担当しているのに加え，海外の作家の作品も収録しているという，この意欲的・挑戦的なコミックの未来に注目したい。　（煌竜）



コミックオン VOLUME1
■東芝EMI　■エンターテインメント
■3,800円　■発売中

▼収録された作品は7編（＋α），それぞれに解説＆設定の紹介がついている



▼『トランセンデンス』。米国人作家の手による，幻想美あふれる作品だ

この作品を見よ！



▲7年ぶりに作者みずから描き下ろした『きまぐれオレンジ☆ロード』の新作





▲まつもと泉と作家の平井和正のインタビューも収録

今月の新作

国産SLGの大御所，光栄とシステムソフトが『三國志V』と『大戦略V』をそれぞれ投入。奇しくもどちらもシリーズ5作目にあたるこの2作品，シミュレーション・ゲーマーを自認する人はぜひ遊んでみるべきだろう（初心者には少々むずかしいかも）。かわったところでは日本ビクターの『バイオ・バトラー』。ひさしぶりに友人との対戦がアツそうなゲームだ。

三國志V

3/1　■光栄　■SLG
■14,800円　■CD-ROM



［PC-98から移植］好評の同シリーズ第5弾。君主の「名声」をパラメータ化し，人心の掌握が重要な要素に。また戦争に陣形が導入され，担当官システムが拡張されるなどの変更が加えられた。

Windows95対応

ダービーアナリスト

3/1　■ハイテックラボジャパン　■競馬
■12,800円　■CD-ROM



高い的中率を誇る競馬予想ソフト。テンキーとマウスによる簡易なデータ入力システムを持ち，自己予想を組み込むことが可能。実用情報「競馬入門」「血統の見方」「競馬新聞の見方」も収録。

ジャングルゲーム

3/8　■Witty Wolf　■オムニバス
■6,200円　■CD-ROM



アーチェリー，ダーツ，ジャングルゲーム，おつむでキャッチ！の4本のアクション・ゲームを収録したソフト。マウスの動きがそのまま画面上での操作に反映されるシステムをとっている。

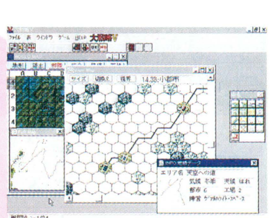
Windows95対応

大戦略V

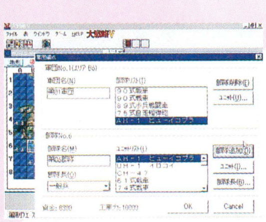
3/8　■システムソフト　■SLG
■12,800円　■CD-ROM



長期の人気を誇るSLGシリーズの最新作。近代兵器がぶつかりあう迫力はそのままに，ターン方式をベースにした新行動システム，多種の兵器が混在する軍団制，エリア制などの新要素が導入された。



▶新たに部隊長を設定することが可能になり，戦術の幅が広がった



◀戦術画面では，ポイント内で自由に移動・攻撃を組み立てられる

バイオ・バトラー

3/8　■日本ビクター　■SLG
■12,800円　■CD-ROM



遺伝子操作を駆使して，人工生命体（バイオバトラー）を創り戦わせるSLG。デザインを漫画家のトニーたけざきが担当している。通信やデータ交換により，他人の生命体とのバトルも可能。

ウルトラマンとえいごではなそう

3/13　■MIZUKI　■教育
■6,500円　■CD-ROM

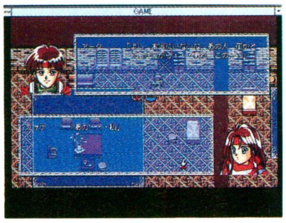


「英語で話せること」を目的とした，わかりやすさ重視の英語教育ソフト。「物語展開」「発音練習」「歌」の三つのステージがあり，ウルトラマンたちと遊びながら楽しく英語を学べる。

Windows95対応

ファーランドストーリー天使の涙

3/15 ■TGL ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

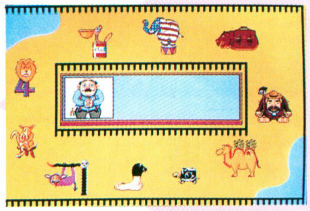


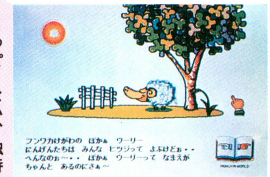
［PC-98から移植］TGLのキャラクター重視型SLGシリーズの第3作を移植。前2作の主人公・アークがさらなる戦いに巻き込まれる。やさしい操作と，軽妙なストーリーが特徴。全40面。

Windows95対応

もんじゃVol.1

3/15 ■コデュー・コンピュータ ■教育 ■4,980円 ■CD-ROM





▶CGっぽくない，独特なイラスト風のグラフィックが特徴だ

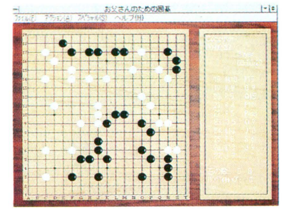


◀対象年齢層は，幼児から遊び心を持った大人まで。大人も十分楽しめる

遊び感覚で数や言葉，道徳などを身につけていく教育ソフト・マガジン。ウラウラ バー／ウーリー&マトン／ヘンテコZOO／王様のなやみ／何やってんの？／ペアペアゲームを収録。

お父さんのための囲碁

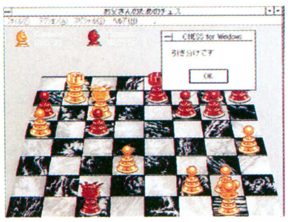
3/15 ■ITOCHU ■囲碁 ■3,480円 ■3.5'2HD



［海外から移植］はじめてパソコン&囲碁に挑戦するお父さんのための囲碁ソフト。初心者でもインストールや操作ができるように，可能なかぎりシンプルな操作系を採用している。五目ならべも付属。

お父さんのためのチェス

3/15 ■ITOCHU ■チェス ■3,480円 ■3.5'2HD



［海外から移植］簡易で手軽に遊べる，廉価版のチェスソフト。レベル設定は4段階。「ヒント」や「待った」など，初心者が遊ぶために必要な機能をひととおりそろえている。簡易ルールガイドつき。

Windows95対応

シムシティ2000スペシャル for Windows95

3/15 ■イマジニア ■SLG ■14,800円 ■CD-ROM



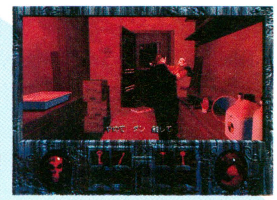
［海外から移植］都市計画から下水道の整備，公共施設の設置まで，都市の経営をまるごと再現したSLG。ゲーム本体と『シナリオ集Vol.1』『ボーナスシティ&シナリオ』のセットになっている。

Windows95対応

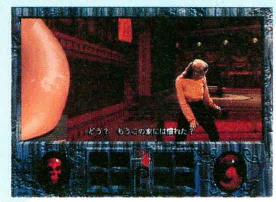
ファンタズム

3/22 ■シエラ・パイオニア ■AVG ■11,800円（予価） ■CD-ROM（7枚組）





◀過激なシーンを自動的にカットするチェック機能を動作させることもできる



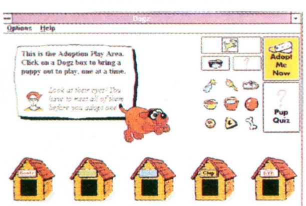
◀実写取り込み映像で25人の俳優が出演している。セリフは字幕スーパーで表示

［海外から移植］CD-ROM7枚組の大作ホラーAVG。悪霊の住む館に移った女性，エイドリアンの遭遇する恐怖を描く。緻密に構成されたシナリオと，過激なスプラッタ・シーンが特徴。

Windows95対応

ドッグズ

3月 ■ヴァージンインタラクティブ ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］テリア，ブルドッグ，チャウチャウなどの5種類の犬をパソコン上で飼育するゲーム。エサを食べたりボール遊びをしたりと，アクションも豊富。スクリーンセーバー機能つき。

Windows95対応

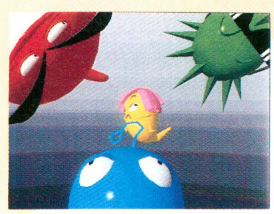
ゴーリー ゴースト ゴール！

3/29 ■ナムコ ■パズル ■価格未定 ■CD-ROM





▶『ゴーリーゴースト』と『バブルトラブル』のキャラが登場



◀8個消し，連続ライン消しなどのテクニックを身につけよう

同社のアーケードのガン・シューティング・ゲームに登場したキャラを使用したコミカルポップ・パズル。同じボールをタテ，ヨコ，ナナメにそろえて消すシンプルなルールと奥の深さが魅力。

Windows95対応

ピクチャー・パーフェクト・ゴルフ

3/21 ■アテイン ■ゴルフ ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］多彩な機能が特徴のゴルフSLG。全コースに実写映像を使用，また赤外線使用ハード「PC GOLF club」を併用すると，自分の実際のショットでゲームを楽しめる。

Windows95対応

SKI制服向上委員会1.狙われた制服編

3/8 ■広美 ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



現役女子中高生のアイドル集団「制服向上委員会」が出演するCD-ROM。少女たちと会話を楽しみながら，表情やポーズ，服装を選択，プレイヤーはカメラマンのように自由に演出ができる。

Windows95対応

SKI制服向上委員会2.正義の味方参上!編

3/29 ■広美 ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



「制服向上委員会」のメンバーの表情や服装を演出するCD-ROMシリーズ第2弾。メンバー総出演によるオリジナル・ゲームを遊ぶこともできる。『1』には7名，『2』には8名のメンバーが登場。

Windows95対応

シムタウンforWindows95

3/29 ■イマジニア ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］町長として小さな町を運営する，都市経営SLGの移植版。複雑なパラメータを廃したシンプルなつくりと，住人1人1人の性格まで設定してある，きめのこまかさが特徴。

KAERUMAN

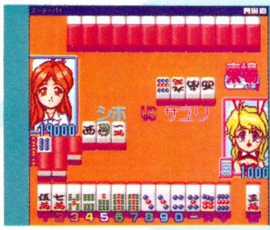
3/22 ■NECインターチャネル ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

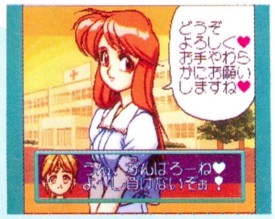


［Macintoshから移植］アイドル・千葉麗子が監修したAVG風ソフト。街の人々と会話してボディパーツを装着し，独自のヒーロー（？）KAERUMANとなる。インタビュー・コーナー，壁紙なども収録。

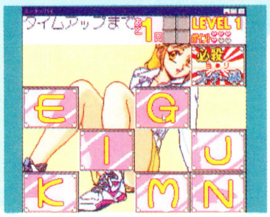
アイドル雀士スーチーパイSpecial

3/22 ■ビング ■麻雀 ■7,800円 ■CD-ROM





▶7人の女の子から1人を選び、残りの6人と順番に対戦していく



◀アイテムを使うと、スーチーパイが助けにきてくれるのだ

［アーケードから移植］さまざまな機種に移植された、人気脱衣麻雀ソフト。登場する女の子は全部で7人で、アーケードの思考ルーチンもそのまま再現している。キャラ・デザインは漫画家の園田健一。

ウイニングポスト2Plus

3/29 ■光栄 ■競馬SLG ■12,800円 ■CD-ROM

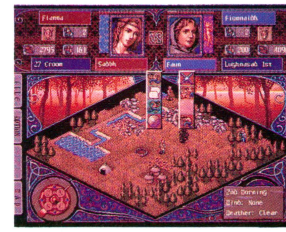


［PC-98から移植］馬主となり、持ち馬による競馬界の制覇をめざすSLG。レースシーンが強化されて騎手間の駆け引きがよりリアルになった。ライバル馬が登場するなど、イベント性も強化されている。

Windows95対応

ケルトの聖戦

3月 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

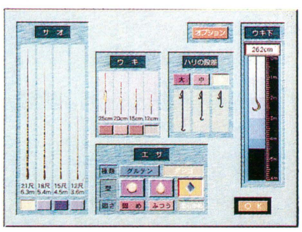


［海外から移植］光栄アメリカ制作陣によるオリジナルSLGを移植。ケルト神話を題材に、その魅力的な人物や半神、妖精、巨人などが、エールと呼ばれる島の覇権をめぐってあらそう。

アフターケア

ウキウキ釣り天国～幻の天狗池

2/21 ■テイチク ■フィッシング ■5,800円 ■CD-ROM

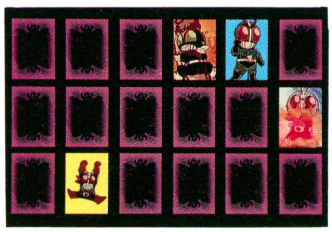


［Macintoshから移植］好評発売中の釣りソフトがWindowsにも登場。サオ・ウキ・エサ・ウキ下の選択からヘラブナの生態まで、ヘラブナ釣りを徹底的にシミュレートしている。イベントも多彩。

アフターケア

スクリーンセーバーSDライダー

2/21 ■東映ビデオ ■スクリーンセーバー ■5,400円 ■CD-ROM

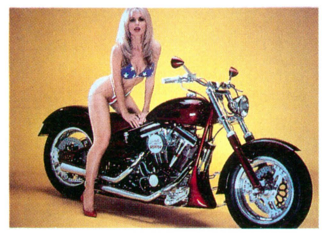


［Macintoshから移植］「仮面ライダーSD」のキャラクターが登場するセーバー。モジュールは全部で9種類。歴代のライダーをはじめ、蜘蛛男、テレビバエ、サイギャングなどの怪人も総出演している。

アフターケア／Windows95対応

バイクと美女

2/23 ■ウェップシステム ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM

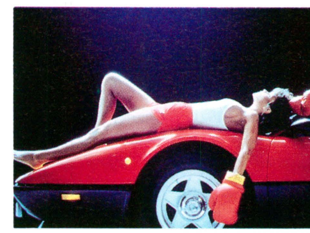


世界的に有名なカメラマン、デニス・エヴァンスのポスター用写真集を収録し、スクリーンセーバー化したソフト。アメリカのビンテージバイクや美女たちの50カットの映像が順に展開されていく。

アフターケア／Windows95対応

危険な曲線

2/23 ■ウェップシステム ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM

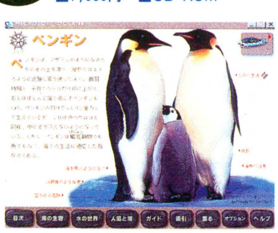


デニス・エヴァンスがポスター用写真として、モデルを題材に撮影した写真集をスクリーンセーバー化。女性の曲線美を楽しめる50のカットが、フル・スクリーン・サイズで画面に登場する。

アフターケア

マイクロソフト・オーシャンズ for Windows Version1.0

2/23 ■マイクロソフト ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］神秘的な海の世界を、さまざまな角度から紹介する。1,000枚以上のカラー写真、100点以上のビデオ、1,000点を越えるサウンド・ファイルを収録。教育教材としても利用できる。

アフターケア

プレイヤーズパーク for Windows

2/28 ■アスキー ■オムニバス ■5,500円 ■CD-ROM



4種類のゲームと、性格の異なる5人の対戦相手を収録したゲームパック。「大貧民」、戦略SLG「バトルクォーター」、経営SLG「キング・オブ・センチュリー」、オセロ「キャップス」を収録。

アフターケア／Windows95対応

まるごと赤ずきんチャチャ for Windows95

2/中 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

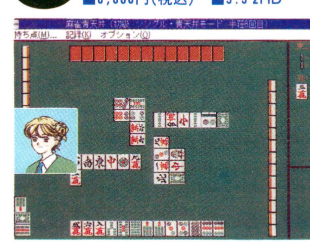


アニメ『赤ずきんチャチャ』のデータベース&エンターテインメント・ソフトの第2集。名場面集、キャラクター辞典などのほか、仮想アフレコが体験できる「アフレコごっこ」コーナーなどを収録。

アフターケア

麻雀青天井

2/下 ■毎日コミュニケーションズ ■麻雀 ■8,800円(税込) ■3.5'2HD



自分1人かタッグ・パートナーとともに、上級ステージ・クリアまでの半荘30回を戦い抜く麻雀ソフト。ノーマル・モードのほか、競技、インフレ、青天井など、過激なルールを選べるのが特徴。

ハイブリッド

Windows & Macintosh

HYBRID

映画ファンならいわずと知れた『キネマの世紀』。昔の松竹の名画がキミのパソコンによみがえる。おなじくマニア（？）なら『リカちゃん大百科』だろう。

Windows95対応

キネマの世紀～松竹映画のあゆみ

3/1 ■オラシオン ■データベース ■8,500円 ■CD-ROM



約100年におよぶ松竹映画の歴史を、1枚のCD-ROMに収めたソフト。4,000件を越える映画の映像、スタッフ・リスト、スチル写真などを記録している。名画百選、紳士録など5コーナーを収録。

リカちゃん大百科

3/14 ■タカラ ■エンターテインメント ■5,500円 ■CD-ROM



“リカちゃん人形”の28年の歩みと、それに関連した情報を満載したソフト。人形本体やドレス・小物などの実写映像に加え、CFのビデオ・ムービーやリカちゃんハウスを探検するコーナーも収録。

Windows95対応

グリーン Colors of GREEN

3/14 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM

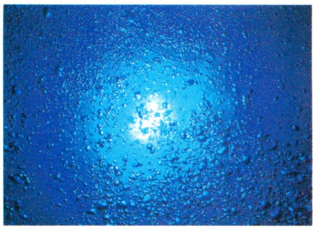


“緑のふるさと”をテーマに80枚の写真が収められたソフト。ジョージ・ウィンストンやジム・ブリックマンの音楽4曲をオリジナル・アレンジした、ピアノの旋律にのせて展開する。

Windows95対応

ブルー Colors of BLUE

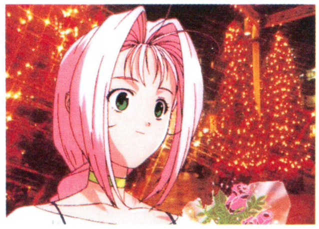
3/14 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM



“青い波”をテーマに選ばれた写真80枚を収録した写真集。「男が女を愛するとき」「ラヴィン・ユー」などの洋楽ポップス全4曲にオリジナル・アレンジを加えた曲が，サックスの音色でBGMに。

ミレーヌ グラジュエーション

3/15 ■徳間書店 ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM



アニメ「マクロス7」のヒロイン，ミレーヌを特集したソフトの第2弾。ミレーヌのグラフィックに加え，声優の桜井　智の音声と映像を多数収録している。スクリーンセーバーや絵素材も収録。

草彅琢仁CD-ROM画集「風ノユクエ　草彅琢仁凛白の記憶」

3/15 ■ガイナックス ■画集 ■9,800円 ■CD-ROM

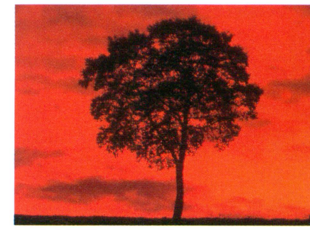


イラストレーターの草彅琢仁の絵を収録した画集。独特な色づかいと雰囲気で知られる同氏の絵が，ファンタジーものを中心に，あわせて160点以上も収録されている。

Windows95対応

レッド Colors of RED

3/21 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM



“情熱の赤”をテーマに選ばれた写真80枚を，「恋におちて」(小林明子)，「LOVE IS ALL」(椎名　恵)などの，トランペット・アレンジされた4曲とともに贈るソフト。

Windows95対応

アナトミックドール

3/21 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM



同社の写真集『カタンドール』につづく，人形をモチーフにした写真集。『カタンドール』を撮影した吉田良一が今度は人形作家として参加。独特な雰囲気を持つ人形たちの姿を多数収録している。

Windows95対応

大地の輝き～幻想の富良野

3/21 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM

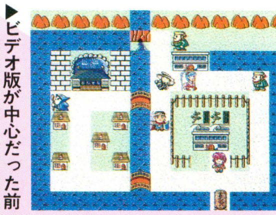


『美瑛・富良野』につづく，同社の北海道の風景写真集。写真家・伊藤　剛の撮影による北国の春夏秋冬の姿が，ギターの旋律とともに紹介されていく。音楽は岡崎倫典が担当。

天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM2～こんどはRPG(笑)だってよ！

3/22 ■パイオニアLDC ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM





▶ビデオ版が中心だった前作に対し，今回はテレビ版の情報が中心だ



◀壁紙，スクリーンセーバー，声優ファイルなど，内容は盛りだくさん

アニメ・マンガ・小説などで好評の「天地無用！」のデータベース・ソフト。敵との戦闘やアイテムの売買を楽しみながらデータを検索する「RPG風インターフェイス」を搭載している。

クイズ！カスティアの剣

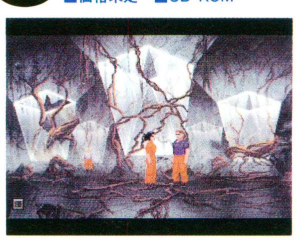
3/下 ■インフィニシス ■クイズ ■7,800円 ■CD-ROM



伝説のカスティア王の剣を探すため，5択のクイズバトルをくり広げるゲーム。ひたすらクイズを楽しむ「王立図書館」や「二人対戦」，教科書から出題される「小学生」「中学生」モードも付属。

ディグ日本語版

3/下 ■マイクロマウス ■AVG ■価格未定 ■CD-ROM



［海外から移植］原案・スピルバーグ，脚本・スコットガード，開発がルーカス・アーツ社という，超豪華スタッフによるAVG。異星人の残したパズルを解きあかし，地球へ脱出するのが目的。

レベルアサルトII日本語版

3/下 ■マイクロマウス ■3Dシューティング ■価格未定 ■CD-ROM



SF映画「スターウォーズ」の世界で，共和国軍のパイロットとして，帝国軍と戦闘をくり広げる3Dシューティング。映画に登場した戦闘機を駆り，三つのモードで帝国軍と戦う。

Windows95対応

ワンタンとワンコのもっと知りたい！ふしぎ理科　小3シリーズ1

3/22 ■富士通パレックス ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM



副題は『～昆虫／草花のつくりと育ち方，空気と水』。小学2～3年生の理科を，犬のキャラクター・ワンタンとワンコがわかりやすく説明してくれる。今回のテーマは昆虫や草花，空気と水について。

濃縮CD-ROM大図鑑トップをねらえ！

3月 ■ガイナックス ■エンターテインメント ■9,800円 ■CD-ROM



同社制作のビデオアニメ「トップをねらえ！」全6巻の設定資料，名場面，データ紹介などを満載したソフト。作品内の「年表」やクイズモードなど，お遊び企画も豊富に収録している。

Windows95対応

北岳の花

3/1 ■マルチソフト ■データベース ■3,800円 ■CD-ROM

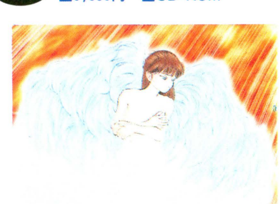


南アルプス・北岳に生える花の姿を収めた写真集。稜線・草原・巻道・樹林・大樺沢・広河原の6地区を207枚のビジュアルで鑑賞できる。花占い，花トランプなどのゲーム的な要素もあり。

アフターケア

C.G.COLLECTION'96

1/12 ■ウィズキッズ ■CG集 ■3,800円 ■CD-ROM



パソコン通信で活躍中のアマチュアCG作家約90人のイラストを500点以上収録したCG集。マウス操作だけの簡易な操作性が特徴。制作過程や創作絵本が見られる「アクション画面」がついている。

アフターケア／Windows95対応

ランドセル小学1年 ver.3.0

2/26 ■がくげい ■教育 ■8,500円 ■CD-ROM



「小学校学習指導要領」を参考に構成された教育用ソフトのバージョン・アップ版。マウスだけの簡単操作で，国語・算数・生活・音楽・図工・体育の各教科を楽しみながら学べる。

DataBase Windows新作発売予定表

EAVから『アローン3』が発売される。Win上での動きが楽しみだ。TOWNSで好評だった『テオ』も移植が決定した。エデュテイメント・ソフトでは，ジャストシステム『ポンキッキーズ』の続編が登場。

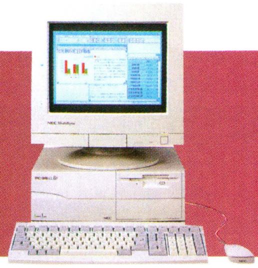
発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3．1				
3月1日	★T・BREAK	ボードゲーム	インフォシティ	〈込〉2,900円
3月15日	ファーランドストーリー スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	TGL	5,800円
3月29日	★ブルーイーグル（仮）	教育	ジャストシステム	（予）6,800円
3月下旬	「占都物語」その1	占い	アリアドネ メディア	5,800円
4月5日	三國志孔明伝	RPG	光栄	12,800円
4月8日	★ぷるんぱ ～カエルになったプリンセス	教育	WittyWolf	5,500円
4月19日	★サーフサイド殺人事件	AVG	NECインターチャネル	5,800円
	★女性ジャーナリスト殺人事件	AVG	NECインターチャネル	5,800円
4月21日	★よーいドン！たからものをおいかけろ	教育	テイチク	4,900円
4月22日	★ぷるんぱ～はなからはなへ	教育	WittyWolf	5,500円
4月25日	ぼのセーバー	スクリーンセーバー	バンダイビジュアル	5,800円
4月上旬	アイドル防衛隊 ハミングバードデータベース	データベース	広美	7,800円
4月予定	ポップショップvol. 1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	ドラクロワ～モロッコの旅	データベース	NECインターチャネル	9,800円
5月25日	★アースティア・サーガ ラーサー・レジェンド	AVG	バンダイビジュアル	9,800円
5月下旬	★ダスト	AVG	エフツウ	5,800円
春頃予定	卒業R～グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	★7人の達人	ボードゲーム	サクセス	7,800円
夏頃予定	マルチメディア人体 「ダ・ヴィンチを救え！」	教育	NECインターチャネル	未定
	うるうるIII	絵本	太洋堂	未定
9月21日	★殺シノ・ダイス	SLG	テイチク	5,800円
96年予定	海をこえたら	パズル	WittyWolf	未定
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	タクティカルタンクコープスDX	SLG	G. A. M.	12,800円
	オルセー美術館（仮）	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
未定	ジャングルマスター for Windows	SLG	ありがた屋	9,700円
	ジグソーワールド フォー・チルドレン	パズル	ウィズ	未定
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー 「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー 「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー 「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー 「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー 「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー 「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	囲碁ワープロ（仮）	囲碁	G. A. M.	12,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	8,800円
	日本棋院の定石大事典	囲碁	電脳商会	19,800円
	対局囲碁ゴライアス	囲碁	BPS	未定
▼Windows3．1／Windows95両対応				
3月29日	★Windows用素材集 イースマテリアルコレクション2	素材集	日本ファルコム	5,800円
4月5日	信光の勝馬道場Ver. 2. 0	勝馬予想	スコープ	（予）12,800円
4月19日	パワークライム	SLG	ケイエスエス	11,400円
	アマランスKHリミックス	SLG	風雅システム	未定
4月25日	シバー	AVG	シエラ・パイオニア	（予）9,800円
4月26日	ミラクルワールド	クイズ	ウィザード	8,800円
	★アローン・イン・ザ・ダーク3	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
4月上旬	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	AVG	ファミリーソフト	未定
4月下旬	銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol. 2 for Windows	スクリーンセーバー	ボーステック	5,800円
4月予定	WIN将棋	将棋	ウィズ	未定
	アクアゾーンfor Windows （Ver1. 5 CD-ROM）	SLG	9003inc.	6,800/8,800円
	ワルキューレの伝説（外伝） ～ローザの冒険	デジタルコミック	ナムコ	5,900円
	★雀風リニューアル	麻雀	日本ソフテック	（予）9,800円
	ウルトラマンスクリーンセーバーWin	スクリーンセーバー	マックザウルス	未定
5月17日	Rema	AVG	ケイエスエス	11,400円
5月予定	ポップアップ・メーカー	エンターテインメント	アスク	（予）14,800円
	★甘木山荘殺人事件	AVG	サンソフト	未定
	★麻雀天龍	麻雀	ボーステック	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	ミュージックアイランド ヨハン＝シュトラウス「美しく青きドナウ」	エンターテインメント	オラシオン	6,980円
	ヘル日本語版	AVG	ナムコ	8,800円
6月28日	★レジオゾーン	シューティング	ケイエスエス	11,400円
6月予定	うさぎなパニックシリーズ（仮）	ARPG	日本ソフテック	未定
	★テオ～もうひとつの地球	SLG	富士通	未定
	★ぷよぷよ for Windows95	アクションパズル	ボーステック	未定
7月予定	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
8月予定	★宇宙的美少女雀士 ～銀河アイドル伝説（仮）	麻雀	ウィザード	8,800円
96年予定	GE・TENIII（仮）	SLG	GE・TEN	未定
	太平洋の嵐2	SLG	G. A. M.	12,800円
	我流競馬Ver. 2. 0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円
97年春頃予定	★ツタンカーメンの遺言（仮）	AVG	ウィザード	未定
未定	声優監督シミュレーション スタンバイSAY YOU！	SLG	ヒューマン	未定
	アマランスIV for Windows	RPG	風雅システム	未定
▼ハイブリッド				
3月1日	★T・BREAK	ボードゲーム	インフォシティ	〈込〉3,900円
3月29日	★ポンキッキーズCD-ROM 3． ならべてマウス（仮）	教育	ジャストシステム	5,800円
	★ポンキッキーズCD-ROM 4． どっきんリズム（仮）	教育	ジャストシステム	5,800円
4月21日	★おもしろ偉人伝 レオナルド・ダ・ヴィンチ～ルネッサンスの輝き	エンターテインメント	ビームエンタテインメント	7,800円
春頃予定	CD-ROM画集1・唯登詩樹	画集	ガイナックス	未定
	ゴジラ～ムービースタジオツアー	エンターテインメント	東宝	（予）8,800円
未定	チリチリらんど世界編	教育	NECインターチャネル	8,800円
	★マルチメディア新書 ・ドライビングスクール原付免許学科編	教養	ジィスクライフサポート	未定
	イエローブリックロード2	AVG	シナジー幾何学	（予）5,800円
▼Windows95対応ハイブリッド				
2月16日	★英語教育ソフト「マペットとABC」	教育	システムソフト	8,800円
2月予定	マンガCD-ROM倶楽部Vol. ② 「紫電改のタカ」ちばてつや	エンターテインメント	ゲームバンク	2,900円
3月予定	★シンキン・シングス コレクション3	教育	システムソフト	8,800円
	★トルーディーの ちりとじかんのおうち	教育	システムソフト	8,800円
4月4日	★四万十川もよう ～日本最後の清流を行く	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	夢の車窓から ～世界鉄道旅行Vol. 2	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
4月18日	★イエロー Colors of YELLOW	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	★ブラック Colors of BLACK	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	★ホワイト Colors of WHITE	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
5月2日	★雨竜沼	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	★白神山地	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
5月16日	★ゴールド Colors of GOLD	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	★パープル Colors of PURPLE	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	★メタリック Colors of METALLIC	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
5月予定	ふるさとむかしあそび	エンターテインメント	ダットジャパン販売	（予）6,800円
96年予定	スヌーピー・スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	アネックス	7,800円
未定	マンガCD-ROM倶楽部Vol. ③ 「佐武と市 捕物控」石ノ森章太郎	エンターテインメント	ゲームバンク	2,900円

■[Windows3．1]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●エキスパート・クイズショー日本語版（誠和システムズ）3月●1分でできるステレオグラムとスクリーンセーバー（バンタンインターナショナル）未定●スライドショー セカンドコレクション（エーエムティーサヴァン）未定●バーンズコレクション（バンタンインターナショナル）2月下旬→3月●ナポレオン～皇帝の謎（NECインターチャネル）3月1日●キングスクエストVIIver2. 0（シエラ・パイオニア）3月8日●ザ・マスターズ（TBS）2月●ワンダームービーズ（イマジニア）12月8日→12月1日●Full Tilt！3Dピンボール（ナユタ）2月下旬→3月22日●ボルテックス（ナムコ）Windows95対応●3×3 EYES～三只眼変成（日本クリエイト）2月9日→3月上旬●四川風激辛麻雀 for Windows95（イマジニア）12月22日→12月26日●ZigZag for Windows（VIC TOKAI）[ブランド名変更]●シンキン・シングス コレクション2（システムソフト）2月上旬→2月16日

■[ハイブリッド]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●星の王子さまスクリーンセーバー（システムソフト）未定●マンガCD-ROM倶楽部Vol. ①「雲にのる」本宮ひろ志（ゲームバンク）2月●ニューヨーク・オン・ザ・エッジVol. 1～魔屈のエンタテイメント（TBS）1月→2月●ボイスコレクション8 深見梨加（広美）2月下旬→3月8日●ボイスコレクション9 丹下 桜（広美）2月下旬→3月8日●チャドウィック～さらわれたタマゴを救え！（マルチソフト）2月→春頃●バザール～須藤真澄の世界（パイオニアLDC）2月9日→2月16日●アニメ美人～パイオニアLDC編（パイオニアLDC）2月16日→2月23日●ちびっこくらぶver. 3（がくげい）12月25日→11月30日●リーエレクトJFK～ケネディは生きていた!?（バンダイビジュアル）1月25日→2月25日



PC-9801シリーズ

PC-9801 SERIES

最強の女子高

創立1,200年の女子高「メタ女」での異種バトル

メタ女世界

『メタ女』。このタイトルを見て,「いったいどんなゲームだ?」と頭をひねった人も多いと思う。結論から書くと,『メタ女』は戦術級のSLG,一般に「キャラクターSLG」とか「ミッション・クリア型SLG」などと呼ばれるタイプのゲームだ。キャラクターの特技や個性をうまく活かして戦術シーンを勝ち抜き,そのあいだの(または戦闘中に発生する)ビジュアル・シーンを楽しむというこの形式は,ちまたで全盛をきわめている。

だが,このゲームはありがちなファンタジーではなく,近未来ものでもなく,とある女子高を舞台とした,異色のシミュレーションなのだ。まずはストーリーを紹介しよう。

“府立メタトポロジー大学付属女子高校は,平安時代に設立され,1200年の歴史を持つ。アトランティスの科学を取り入れた通称「メタ女」は宇宙最初の女子校にして,宇宙最強の女子校なのである。このメタ女において,1,000年以上戦いつづけた生物部と天文部。だがその戦いも,両部の和平交渉によってようやく終わりが見えてきた。しかし……”

そう,このゲームはまぎれもなくアヤシイ。いい意味で,本当にアヤシイのだ。「部長陛下」とか「ネオ天文部」とか,ぶっとんだ設定・セリフの数々。高校生だというのに飛び交う魔術や忍術。本当はシリアスなくせに,異様なテンポの良さで,そんなことを少しも感じさせないストーリー……。

じっさい,この開きなおったノリの良さと個性的な世界設定は,最近のSLGに欠けていたものだ。「キワモノソフトではないか?」なんて(正しい)疑問には目をつぶり,とにかく遊んでみるべし!

メタ女システム

『メタ女』には背景設定だけではなく,ゲームとしてのいろいろな工夫も凝らされている。

まずは「マルチ・シナリオ&イベント」。面終了時の状態によってシナリオ分岐が起きるゲームはこれまでにもあったが,『メタ女』はそれに加えて,戦闘の経過によってもメッセージや発生イベントが変化するのだ。

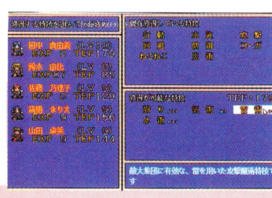
そして「個性化」。ゲーム中の登場人物たちはイベントでしゃべりまくるわ(音声出力),ハンパでない強さの特技(スキル)を戦闘で使えるわで,とにかく個性がよく描かれている。しかもこれは敵側についても例外ではないので,いわゆる「経験値稼ぎ」的なカッタるさを感じることなく,サクサク遊べるのだ。

特筆すべきことはまだまだあるのだが,あとは読者のあなた自身が『メタ女』の中で味わってほしい。 (煌竜)



メタ女〜府立メタトポロジー大学付属女子高校SP

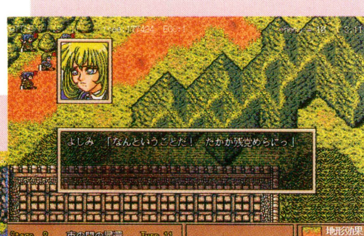
■ANJIN ■SLG
■9,800円 ■3月15日発売予定



◀登場人物のほとんどが(いちおう)女子高生



▶天文部と生物部、その宿命の争いがメイン・ストーリー



▲戦闘の進めかたしだいで敵の対応が変化。わざと手を抜いてみるのも一興だ





▲◀魔術が飛びかい,ヨガの奥義や水芸が乱舞する戦闘は,とにかくド派手。キャラクターの個性を活かして戦おう

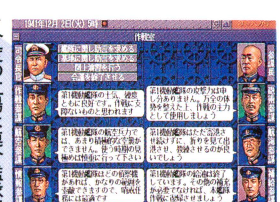
今月の新作

年度末・入学式商戦だけあって,今月のラインナップはじつに華やか。SLGでは光栄の『提督の決断III』や異色の女子高バトルSLG『メタ女』,クレソフトの新型リアルタイムもの『デュエルサクセション』に注目したい。RPGでは家庭用ゲーム機で大人気の大作『女神転生』シリーズが,ついにパソコンに登場だ。海外の3Dアクションものも要チェック。

提督の決断III

3/1 ■光栄 ■SLG
■14,800円 ■5,3.5'2HD, CD-ROM





▶今度の立場は連合艦隊司令長官。前作よりも地位は低いのだ



◀提示された三つの作戦の中から一つを選んで戦うことになる

太平洋戦争を舞台にした戦略級SLGシリーズの第3弾。艦船,航空機のデータが大幅増,戦闘面をとくに重視したつくりになっている。オリジナル提督の登録や通信対戦が可能など,副次機能も充実。

ハードディスク専用

ウェディングピーチ

3/15 ■ケイエスエス ■AVG
■11,400円 ■5,3.5'2HD

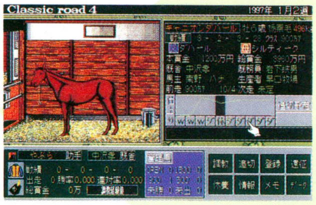


同名の少女向けアニメを,オリジナル・ストーリーでパソコン化。新たな悪魔,黒羽族を相手に主人公たちが活躍する。セリフはアニメ版の声優がそのまま担当し,戦闘シーンはカードバトルとなる。

PC-9801／21用

クラシックロード4

3/8 ■ビクターエンタテインメント ■競馬SLG ■11,800円 ■5,3.5'2HD, CD-ROM





▶世界の主要28レースと、地方競馬への参戦が可能になっているぞ



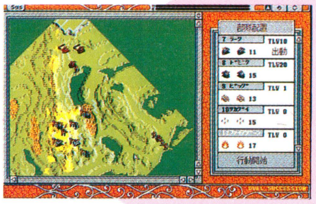
◀最終コーナーからゴールまでを連続再現、レースシーンの迫力が大きく向上

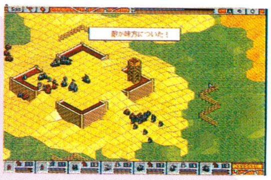
定評のある競馬SLGシリーズの最新作。オーナー，調教師，ブリーダー，トラックマンのどれか一つの立場を選択し，それぞれの目的達成をめざす。最新レース日程を搭載している。

CPU386以上

デュエルサクセション

3/9 ■クレソフト ■SLG ■9,800円 ■3.5'2HD





▶カタパルトなどの強力な間接攻撃兵器の配置が勝敗をわける



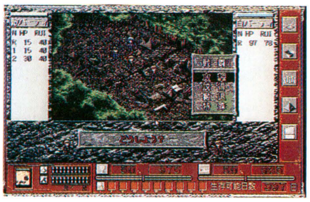
◀敵味方が入り乱れる戦闘は，同社お得意のゴチャキャラSLG風に再現される

ファンタジー世界を舞台にしたリアルタイムSLG。敵・味方の将軍が，性格ごとに設定された異なる思考ルーチンによって行動する。武器や馬との組みあわせで兵士の属性を変更することが可能。

ハードディスク専用

無人島物語3 ～A.D.1999 TOKYO

3/15 ■ケイエスエス ■SLG ■11,400円 ■5,3.5'2HD

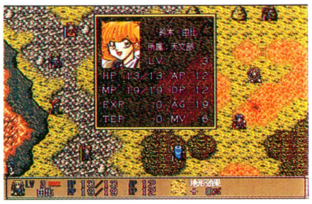


異色のサバイバルSLG最新作の舞台は，地殻変動により崩壊した首都圏。人々の理性や協調性をパラメータとして採り入れ，極限状態におちいった人間の心理と状況をさらに精密に再現している。

CPU386以上

メタ女～府立メタトポロジー大学付属女子高校SP

3/15 ■ANJIN ■SLG ■9,800円 ■5,3.5'2HD



「宇宙最強の女子校」を舞台にした，ショート・ミッション・クリアタイプの戦術級SLG。戦いかたによって展開が変化するマルチ・シナリオ＆イベント制と，個性豊かな登場人物たちが特徴。

神秘の世界エルハザード

3/22 ■パイオニアLDC ■AVG ■12,800円 ■CD-ROM





▶最後にどの女性と結ばれるかも選択しだい。原作とはちがった展開も



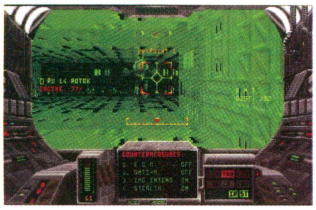
◀アニメのスタッフが制作を担当，声優陣もそのまま起用されているぞ

テレビで放映中のアニメを原作にしたAVG。主人公が異世界に飛ばされるところまでは同じで，それ以降はプレイヤーの選択によって展開が変化するマルチ・ストーリー＆エンド方式をとっている。

PC-9801／21用

アイアンアサルト

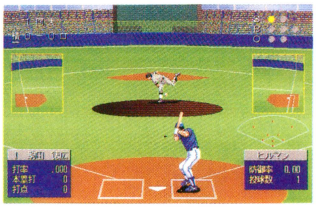
3/22 ■ビクターエンタテインメント ■3Dアクション ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



[海外から移植] 戦闘ロボットを駆り，巨大シンジケートを相手にいくつもの任務をこなしていく。60以上の豊富なミッションや，ポリゴンと疑似スプライトを駆使した迫力の3Dバトルがウリ。

スーパー野球道リミテッド

3/上 ■毎日コミュニケーションズ ■野球 ■7,800円(税込) ■CD-ROM

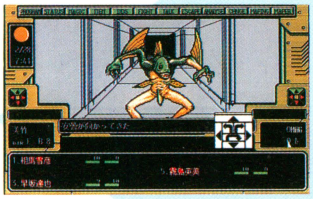


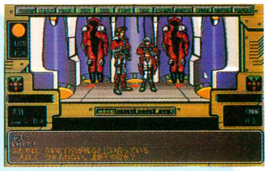
12球団の一つを選び，その監督として日本シリーズ優勝をめざす野球SLG。外人選手の獲得やトレーニングから試合の采配まで，監督に可能なあらゆる行動をとれるのが特徴。同名タイトルの簡略版。

ハードディスク専用，CPU386以上

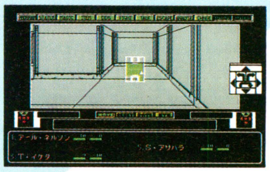
偽典・女神転生～東京黙示録

3月 ■アスキー ■RPG ■12,800円 ■3.5'2HD





▶ゲーム中の選択により，ストーリーは刻々と変化していく



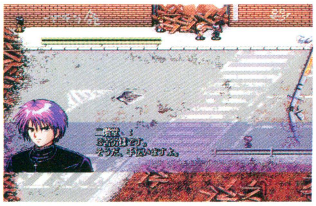
◀キャラクター・デザインは相崎直美など，各界の一流スタッフが制作

家庭用ゲーム機で人気の同シリーズのパソコン・オリジナル版。近未来の荒廃した東京で，神と悪魔とコンピュータの壮大なストーリーが展開される。悪魔との対話システムが大幅にパワーアップ。

アフターケア

ブラフ 超神伝

1/26 ■電脳山城組 ■SLG ■8,800円 ■5,3.5'2HD

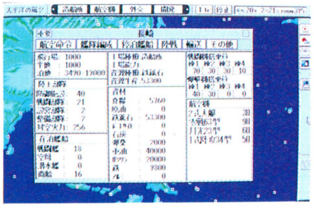


近未来の東京で展開される剣と呪術の争いを描いた，ショート・シナリオ・タイプのSLG。場面のクリア方法にオーダーとカオスの2条件があり，仲間の加入やシナリオの展開が変化していく。

アフターケア

太平洋の嵐2／シナリオ集

2/16 ■G.A.M. ■シナリオ集 ■3,800円 ■3.5'2HD



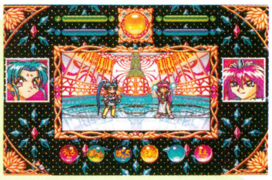
同名戦略級SLGのシナリオ集。ボックスフォーメーション（ミッドウェイ海戦），絶対国防圏(マリアナ沖海戦)，帝都防空戦(昭和20年ごろ)の，3本の新シナリオを収録している。

アフターケア／ハードディスク専用，CPU386以上

魔法少女プリティサミー後編

2/23 ■AICスピリッツ ■AVG ■10,800円 ■CD-ROM





▶途中には戦闘シーンも挿入される。音声はもちろんアニメと同じ声優が担当



◀OVA「天地無用!」のスタッフが直接関わっているから，クオリティは十分

ビデオ，小説，CDドラマなどマルチメディアで展開される同作品の完結編。裸魅亜にさらわれた美沙緒を救うためにジャライヘルムにやってきた，砂沙美とその一向の活躍を描く。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

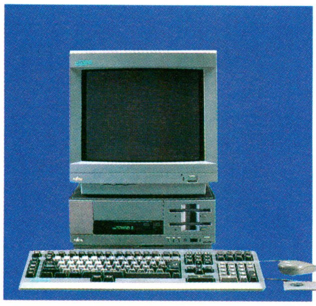
ついに今月は新登場タイトルが1作もなくなってしまった。国内市場のWindowsへの移行は，かなりのスピードで進行しているようだ。そんな中でも気をはいているファルコムの『英雄伝説IV』は4月に発売。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
3月15日	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
4月5日	アドヴァンスド パワードール2 (※)	SLG	工画堂スタジオ	9,000円
	ディスクステーション10号(○+)	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
4月15日	EXCITINGみるく第3話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
4月19日	ドラゴンロアー(○)	AVG	ケイエスエス	11,400円
4月26日	U.S.ネイビーファイターズ ゴールド(○=)	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
4月下旬	英雄伝説IV～朱紅い雫(=)	RPG	日本ファルコム	12,800円
4月予定	マジックカーペットDX(○=)	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
5月24日	ロボットシミュレーション(仮)	SLG	ケイエスエス	11,400円
5月予定	システムショック(○=)	ARPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
	時の伝説～フィアナの聖少女	RPG	ジャパンホームビデオ	10,800円
春頃予定	デュエルサクセション(○)	SLG	クレソフト	9,800円
	太平洋戦記	SLG	ジェネラル・サポート	未定
6月28日	レッスルエンジェルスV3(=)	プロレスSLG	ケイエスエス	(予)9,800円
6月上旬	ラストガーディアン2 ～黄泉の封印(仮)	SLG	ANJIN	9,800円
未定	インフェルノ(○)	SLG	イマジニア	9,800円
	ハープーン2 アルティメット(○=)	SLG	イマジニア	14,800円
	パチンコパッケージ#2(※)	パチンコ	エムズ・アン・ティーズ	未定
	エメラルドドラゴン外伝 イッシュバーン戦記(+※)	RPG	グローディア	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	激闘！日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	(予)8,800円
	クイーンズフォレスト	AVG	TAKERU	〈込〉2,900円
	スーパー野球道2・95年度開幕データ集	データ集	TAKERU	未定
	ライト&スモールズ	カードゲーム	TAKERU	〈込〉1,500円
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3 ～光と闇の伝説	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
	開発コードネームVT(仮)(=)	ARPG	日本ファルコム	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9821(256色，CPU386以上が必要な作品)				
5月予定	1942 :ザ・パシフィック・エア・ウォー	フライトSLG	スペクトラムホロバイトジャパン	12,800円
春頃予定	レジェンド・オブ・キランディア3(○)	AVG	ビクターエンタテインメント	12,800円
	アリーナ～カオスの杖(○※)	RPG	ビング総研	12,800円
未定	エメラルドドラゴン	RPG	グローディア	未定
	ゴルフ・リンクス・チャンピオンコースVOL.5	データ集	サイベル	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●魔法千一夜(TAKERU)未定●New碁キチくん(G.A.M.)[PC-9821]96年●ディエス・イレ(ファミリーソフト)2月9日→2月15日●忘れえぬ炎(遊演体)3月8日→3月29日●ジェット・ストリーム(ダットジャパン販売)3月上旬→3月下旬●TFX(イマジニア)2月9日→未定●エーゲ海の雫(イリュージョンコア)3月16日●ノクトロポリス(エレクトロニック・アーツ・ビクター)3月8日→6月●軍事資料データベース①第二次世界大戦・太平洋編(ジェネラル・サポート)3月1日●ブラックソーン日本語版(マイクロマウス)1月下旬→1月31日●EXCITINGみるく第1話(TAKERU)2月1日→2月15日●囲碁IV(アスキー)2月16日→2月●フィニッシュホールド2 TAG(システムソフト)2月23日→3月22日●F-14フリートディフェンダー(スペクトラムホロバイトジャパン)2月下旬→2月23日

(※)……ハードディスク専用／(=)……PC-9801・9821／(+)……CPU386以上／(++)……CPU486以上／(▲)……256色専用／(○)……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作



FM TOWNS シリーズ

FM TOWNS SERIES

TOWNS必携名作ソフト①

『富士通ハビタット』。記念すべき(?)第1回はまずこれを挙げる。自分のキャラクターの姿を設定して架空の町に入り込み，同じように入ってきた人々と会話し，店に入り，自由に動きまわる……というコンセプトは，このソフトがでた時点ではまさに革命的なものだった。現在では他機種でも発売されているが，TOWNS版でしか使えない機能もいまだにあるのだ。

DataBase FM TOWNSシリーズ新作発売予定表

コミュニケーション・ソフト『テオ』の新バージョンが登場する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼FM TOWNS専用(マーティー対応未定のものを含む)				
4月予定	★ゲーム日本史～革命児・織田信長	教育	光栄	(予)9,800円
	EXCITINGみるく第1話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	★テオ～もうひとつの地球Version2.0	SLG	富士通	未定
5月予定	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
6月予定	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	ジャパンホームビデオ	8,800円
96年予定	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	12,800円
	New碁キチくん	囲碁	G.A.M.	14,800円
未定	ゴルフ・リンクス・チャンピオンコースVOL.5	データ集	サイベル	未定
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	餓狼伝説2	対戦格闘	TAKERU	未定
	日本棋院の定石大事典 新装版	囲碁	電脳商会	19,800円
▼FM TOWNS／マーティー両対応				
未定	アイドル雀士スーチーパイSpecial	麻雀	ビング	7,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●囲碁シリーズCD版(G.A.M.)96年●キティタウンのなかまたち たのしいせいかつか(富士通パレックス)未定→12月22日

(※)……ハードディスク専用／★……今月DataBaseに初登場した新作



X68000シリーズ

X68000 SERIES

X68K必携名作ソフト⑤

今月の紹介ソフトは『キャメルトライ』。迷路のなかのビーダマを，「迷路を回して」ゴールまでみちびいていく作品だ。「迷路を回す」という逆転の発想もさることながら，迷路内のさまざまな障害物をうまく回避・突破していくのがこのゲームの楽しさ。慣れたらタイム・アタックに挑戦するのも一興だ。発売元は電波新聞社，専用コントローラ付き。

DataBase X68000シリーズ新作発売予定表

PC-98版の発売が遅れている関係で『みるく』が延期されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月予定	EXCITINGみるく第1話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
5月予定	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
未定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	あにまーじゃんX	麻雀	ソニア	9,800円
	プリンセスメーカー1	SLG	ニュー	14,800円



Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

テレビアニメに関連した『エヴァンゲリオン』が一躍トップに。原作人気がそのまま結果に表われたようだ。メーカー別ではマイクロマウスの健闘が目立っている。

順位	前回	タイトル	データ
1	初登場	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVOL.1	●ガイナックス ●CG集 ●6,800円
2	初登場	X-WING COLLECTOR'S CD	●マイクロマウス ●3Dシューティング ●9,800円
3	前2位	森高千里「渡良瀬橋」	●東芝EMI ●エンターテインメント ●4,900円
4	前4位	タワーver1.2J+攻略本付	●オープンブック ●SLG ●10,800円
5	前1位	マラソン2～デュランダル	●アテイン ●3Dアクション ●オープンプライス
6	前5位	レーシングデイズ	●メディアネットワーク ●レーシング ●8,800円
7	前7位	REVEL ASSAULT II	●マイクロマウス ●3Dシューティング ●9,800円
8	初登場	INFO MAC GAMES VOL.2	●パシフィック・ハイテック ●オムニバス ●2,500円(込)
9	前6位	コマンチ　マック日本語版	●マイクロマウス ●フライトSLG ●9,800円
10	前9位	アクアゾーンver1.5 コンパクト版	●9003inc. ●SLG ●5,800円

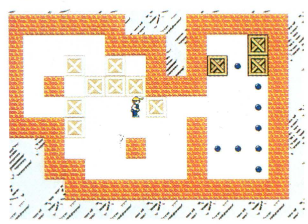
ランキング協力：ソフマップ
※英字タイトルは，日本語マニュアルつきの英語版です。

今月の新作　年度末商戦，とくに目立つのが光栄なのだ

とにかくおどろかされるのが光栄の大進出。今月だけでも5本の発売を予定している。じつはこのメーカー，Windowsでも家庭用ゲーム機でも，今月は腰が抜けるほどのタイトルをだしていて，移植の嵐なのである。Win95登場以後もMacintoshユーザーが増えているのは事実で，「Macを買ったけど，何で遊んだらいいのかわからない」ということから，光栄のソフトを求める人は多いらしい。これは海外旅行者が，日本企業の看板を見て安堵感を得るのを思いださせる。　（藪良小路）

倉庫番 for Macintosh

3/8　■ITOCHU　■パズル　■2,480円　■3.5'2HD



［Windowsから移植］13年前に初登場したパズルゲーム。散らばっている荷物を所定の位置に移動させる。17レベル，全306面を自由に選択可能で，主人公や荷物のグラフィックが多数用意されている。

プリンセスメーカースクリーンセーバー お父さんの日記帳

3/8　■ガイナックス　■スクリーンセーバー　■7,800円　■CD-ROM



［Windowsから移植］育成シミュレーションをテーマにしたスクリーンセーバー。かわいらしいアニメーションや，ゲームで使用されたCGを利用したモジュールを収録。

バイオ・バトラー

3/8　■日本ビクター　■SLG　■12,800円　■CD-ROM



遺伝子を操作して品種改良した生物たちを訓練し，戦わせるSLG。育てた生命体は，フロッピーや通信でデータを交換して対戦させることができる。キャラ・デザインはトニーたけざきが担当。

ウルトラマンとえいごではなそう

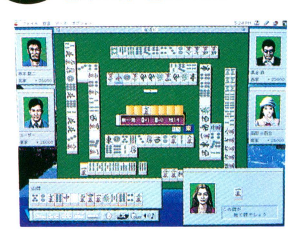
3/13　■MIZUKI　■教育　■6,500円　■CD-ROM



ウルトラマンたちによるエデュテインメント第4弾。ウルトラ・ファミリーや怪獣たちと楽しく英語を学ぶことができる。英語劇やクイズ，歌をつうじて，話せる英語を習得させるのがねらい。

雀道II for Macintosh

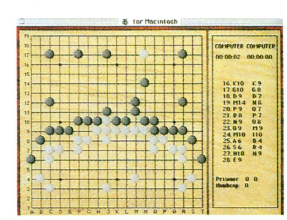
3/15　■システムソフト　■麻雀　■9,800円　■CD-ROM



［Windowsから移植］初心者から上級者まで楽しめる本格4人打ち麻雀。描き込まれたグラフィック，アニメーションするキャラクター，多彩なBGMなど，麻雀以外の要素も充実している。

お父さんのための囲碁

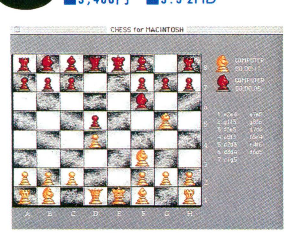
3/15　■ITOCHU　■囲碁　■3,480円　■3.5'2HD



［海外から移植］簡単操作がウリの囲碁。コンピュータが苦手な年配者でも楽しめるような配慮がなされている。「待った」機能やヒント機能も充実，五目ならべがオマケとして付属している。

お父さんのためのチェス

3/15　■ITOCHU　■チェス　■3,480円　■3.5'2HD



［海外から移植］海外で囲碁とセットだったソフトを，別パッケージにして発売。複雑な環境設定も必要とせず，買ってすぐにコンピュータと対戦できる。レベルは「初級」から「師範」まで。

けろっぴ デイ ホッパー

3/22　■アネックス　■エンターテインメント　■価格未定　■CD-ROM



［海外から移植］簡単な日記帳を書くことで，子供の筆記能力を高める教育ソフト。「けろけろけろっぴ」のキャラクターがふんだんに登場する。日記帳には絵を加えることもでき，文字の種類も多様。

ハローキティ ビッグ ファン デラックス

3/22　■アネックス　■教育　■8,980円　■CD-ROM



［海外から移植］基礎教養が楽しみながら学べるエデュテインメント。キティといっしょに，数や音，色の学習をする。マウスを使ったゲームで構成されており，キャラも動物や果物など，親しみやすい。

ピピン対応

ビクトリアン・パーク

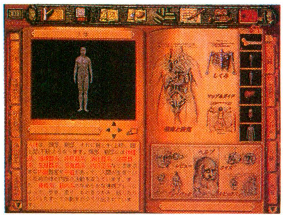
3/22　■バンダイ・デジタル・エンターテインメント　■AVG　■5,800円　■CD-ROM



夢の中の遊園地ビクトリアン・パークを舞台に，童話的ながらも不気味な冒険が展開する。ミステリアスなシナリオに加え，3DのCGで描かれた世界と，リアルタイムで動くキャラクターがウリ。

マルチメディア人体「ダ・ヴィンチを救え！」

3／下 ■NECインターチャネル ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM



5種類のゲームで人体の構造が学べるソフト。NHK「驚異の小宇宙・人体」がベースになっている。ゲーム編以外に事典編「ダ・ヴィンチの書」（11,000円），セット（15,800円）も同時発売。

三國志V

3／15 ■光栄 ■SLG ■14,800円 ■CD-ROM



［PC-98から移植］好評の戦略SLG第5弾。戦闘では方向や陣形の概念が取り入れられた。歴史イベントも豊富で，「三顧の礼」「連環の計」など約30を用意。黄巾の乱のシナリオが初収録されている。

信長の野望・天翔記 パワーアップキット

3／22 ■光栄 ■ユーティリティ ■5,800／15,800円（本体セット） ■CD-ROM



［Windowsから移植］すでに発売されている『天翔記』のパワーアップ・ソフト。新シナリオ3本，新武将300人を収録，宮本武蔵や天草四郎，徳川光圀などが登場する。本体同梱版も同時発売。

ウイニングポスト2Plus

3／29 ■光栄 ■競馬SLG ■12,800円 ■CD-ROM



［PC-98から移植］馬主となり，資金2億円を元手に馬主経営をするSLG。あたえられた30年間の期間内に資金をためて，個人牧場の経営や，最優秀馬主賞獲得，クラシック3冠獲得馬の育成などをめざす。

三國志リターンズ

3／29 ■光栄 ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



［Windowsから移植］現在も継続中のSLGシリーズの初代を，グラフィック面を刷新してリメイク。シンプルなシステムはそのままに，武将の顔をポリゴンで描いたり，ムービーを収録している。

信長の野望リターンズ

3／29 ■光栄 ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［Windowsから移植］往年の名作SLGが，グラフィックを大幅にアレンジして復活。織田信長か武田信玄となって，近畿・中部の17か国を制覇し，天下統一をめざす。大名の顔はすべてポリゴンを使用。

アフターケア

アクアゾーンオプションディスク

「レッドプラティ」「レッドテール・ブラックシャーク」「エンゼルフィッシュ」

2／21 ■9003inc. ■データ集 ■各4,800円 ■CD-ROM

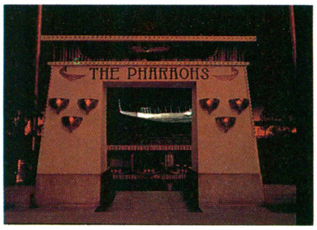


育魚SLGの新データ集が3本同時発売。「エンゼルフィッシュ」と「レッドプラティ」には，グルーピング機能（群になって泳ぐ），「レッドテール」にはファイティング機能（ケンカをする）を収録。

アフターケア

アンク～ピラミッドの謎

2／4 ■レイ ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

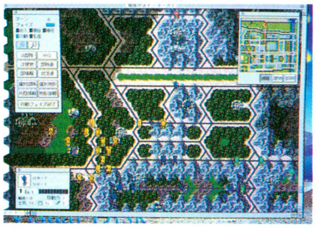


［Windowsから移植］エジプトをテーマにしたAVG。吉村作治助教授のアドバイスを受けつつ，生命のカギであるアンクを見つけだし，クフ王に捧げる。楽しみながら古代エジプトの知識も身につく。

アフターケア

大戦略 for Macintosh マックワールド限定版

2／21 ■システムソフト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



人気の戦略SLGのスペシャル版。2月に行なわれたマックワールドエキスポを記念した限定バージョンで，幕張メッセ周辺や，実在のヨーロッパ都市などを戦場にした新マップ15枚を追加している。

アフターケア

まるごと赤ずきんチャチャ for Macintosh

2／中 ■イナーブレイン ■エンターテインメント ■3,900円 ■CD-ROM



人気アニメの各種素材&スクリーンセーバー集。音声データ部には，チャチャやリーヤたちのキメゼリフなど355声を用意。壁紙は90枚以上，セーバーは16モジュールが収録されている。

アフターケア

インディジョーンズ アトランティスの秘宝 日本語版

2／下 ■マイクロマウス ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］『インディジョーンズ』シリーズ4作目。古代都市アトランティスと，驚異の科学力を支えたオリハルコンをめぐるAVG。最終兵器を作ろうとするナチスと，インディとの戦いを描く。

アフターケア

フルスロットル日本語版

2／下 ■マイクロマウス ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］フル・アニメーション，フルボイス，そして爆走するバイクがウリのAVG。法と秩序の失われた場所で，暴走族のリーダー，ベンは殺人のぬれぎぬをはらすために真犯人をさがす。

DataBase Macintoshシリーズ日本語版新作発売予定表

1作目の『ぷよぷよ』の移植が決定。発売はWindows版と同じボーステックだ。ピピンアットマークが今月発売される関係で，ピピン対応のソフトもちらほらと登場してきている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月下旬	リスニング・ゲームズ・ウィズ・イングリッシュ	教育	eigo Media	9,950円
3月1日	★T・BREAK	ボードゲーム	インフォシティ	〈込〉2,900円
3月22日	★鉄マン外伝～ゲーム大王の野望（PA）	オムニバス	テイチク	5,800円
3月29日	★ショックウェーブアサルト	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
3月下旬	「占都物語」その1	占い	アリアドネ メディア	5,800円
4月12日	★馬なり手帳'96	エンターテインメント	マイクロビジョン	12,800円
4月21日	★よーいドン！たからものをおいかけろ	教育	テイチク	4,900円
4月26日	アローン・イン・ザ・ダーク3	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
4月中旬	Full Tilt！ 3Dピンボール	ピンボール	ナユタ	8,800円
	ドラクロワ～モロッコの旅	データベース	フジテレビ／インフォシティ	9,800円
4月予定	フェリックス・ザ・キャット	エンターテインメント	アネックス	6,980円
	★ベイビーフェリックス	教育	アネックス	5,980円
	ポップショップvol.1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	★ViViDe VaViDe	パズル	富士通パソコンシステムズ	未定
	ウルトラマンスクリーンセーバーVOL.3	スクリーンセーバー	マックザウルス	5,800円
5月下旬	シバー	AVG	シエラ・パイオニア	（予）9,800円
5月予定	ポップアップ・メーカー	エンターテインメント	アスク	（予）14,800円
	ドッグズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	3,800円
	★ぷよぷよ for Macintosh	アクションパズル	ボーステック	7,800円
春頃予定	ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	（予）11,800円
6月25日	リップス・ザ・エージェント#2～ショーほど過酷な商売はない	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
6月下旬	キングスクエストVIIVer.2.0	AVG	シエラ・パイオニア	（予）9,800円
6月予定	キャッズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	（予）3,800円
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL.1「最臭兵器」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL.2「彼女の想いで」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL.3「大砲の街」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
7月21日	★殺シノ・ダイス（PA）	SLG	テイチク	5,800円
夏頃予定	うるうるIII	絵本	太洋堂	未定
9月25日	リップス・ザ・エージェント#3～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円

（PA）……ピピン対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円
	オルセー美術館（仮）	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
未定	アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	アローン・イン・ザ・ダーク2	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	ワード・ゲームズ・ウィズ・イングリッシュII	教育	eigo Media	6,950円
	もっともっとインクレディブル・マシーン	パズル	サイベル	8,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	8,800円
	サイレント・メビウス～アリス・リデル	AVG	バンダイビジュアル	未定
	スカル・クラッカー	アクション	バンダイビジュアル	未定
	スペルグラム	AVG	バンダイビジュアル	未定
	ダスト	AVG	バンダイビジュアル	9,800円
	対局囲碁ゴライアス	囲碁	BPS	未定

■発売中止が決定した作品……●リトル・ポップアップ・コンピューター（仮）（アスク）●覇王大系リューナイト（仮）（バンダイビジュアル）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン（セキサス）未定●トランスポートタイクーン完全日本語版（ITOCHU）3月→4月12日●ブローンアウェイ（マルチソフト）3月→3月15日●スライドシュー セカンドコレクション（エーエムティーサヴァン）未定●スーパーウイングコマンダー（エレクトロニック・アーツ・ビクター）3月15日●ヘル日本語版（ナムコ）2月下旬→2月29日●ブラックソーン日本語版（マイクロマウス）3月上旬●ザ・マスターズ（TBS）2月●バーンズコレクション（バンタンインターナショナル）2月下旬→3月●ハープーン2デラックスパック（イマジニア）→ハープーン2プラス[タイトル変更]●ワンダームービーズ（イマジニア）12月8日→12月1日●おへそってなあに?（マルチソフト）2月→3月8日●Macモハ（インフィニシス）2月／8,800円→2月21日／7,800円●ファンタジー日本語版（マイクロマウス）1月下旬→2月16日●ロードランナー オン・ライン（シエラ・パイオニア）2月23日→3月22日●フレディ・フィッシュ「海草の種」紛失事件!（メディアヴィジョン）2月上旬→2月下旬●オレゴントレイル2（メディアヴィジョン）2月上旬→2月15日●ジャングルパーク（デジタローグ）2月下旬→4月下旬



DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

今月はついに『レベルアサルトII』がトップに。やっぱり「スターウォーズ」ものは安定した強さを誇っている。『シムタワー』は3位に食い込んだ。

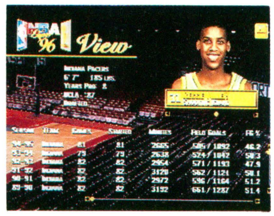
1	↑前2位	レベルアサルトII (REBEL ASSAULT II)	●マイクロマウス ●3Dシューティング ●9,800円
2	前1位	フライト・ショップ (FLIGHT SHOP)	●バオ ●フライトSLG
3	初登場	シムタワー (SIM TOWER)	●マクシス ●SLG
4	↑前6位	MSフライトシミュレータ Ver.5.1CD (MSFS Ver.5.1)	●マイクロソフト ●フライトSLG
5	前3位	FIFAサッカー'96 (FIFA SOCCER'96)	●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●サッカー ●8,800円
6	前4位	TFX EF2000 (TFX EF2000)	●オーシャン ●フライトSLG
7	前7位	タイ・ファイター コレクターズCD (TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD)	●マイクロマウス ●3Dシューティング ●9,800円
8	初登場	3Dウルトラピンボール	●シエラ・パイオニア ●ピンボール ●9,800円
9	前5位	THE HIVE WARS	●ケイエスエス ●3Dシューティング ●11,400円
10	前10位	インディカーレーシングII (INDY CAR RACING II)	●ヴァージンインタラクティブ ●レーシング ●8,800円

※カッコで英字タイトルがあるものは英語版，そのうち値段があるものはメーカーによる輸入版，ないものは直輸入版です。

ジョンソン復活 バスケもポリゴンの時代



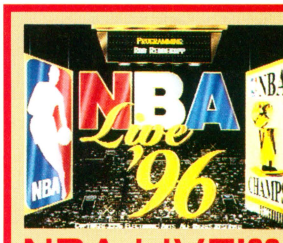
◀クォーター・ビューなので，立体感バツグン！



▶選手たちの詳細なデータベースも搭載しているぞ

マジック・ジョンソンの復活で，ドリーム・チーム再結成か？などと，最近人気が再浮上中のNBA。このNBAの登録選手全員が実名で登場するバスケットボール・ゲームが『NBA LIVE'96』だ。

プレイ・フィールドはもちろん，選手までがポリゴンで描かれているので，リアルタイムで好きな視点から迫力のプレイを堪能できるのだ。ゲームモードは1マッチのみの「エキシビジョン」，シーズンをとおしてプレイする「シーズン」，上位チームを決定する「プレーオフ」の3種類。自宅のディスプレイのなかで，ドリーム・チームを優勝に導こう！　（安部理一郎）



NBA LIVE'96
■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■バスケットボール
■6,800円 ■3月8日発売予定
※日本語マニュアル付英語版

つむじ風舞う 3Dゴルフの決定版だ

今月のもう1本は，全米プロゴルフ協会（PGA）公認のポリゴン・ゴルフゲームだ。14人のプロ・ゴルファーたちと，世界の名門コースでプレイできるぞ。



PGA TOUR'96
■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■ゴルフ
■6,800円 ■発売中
※日本語マニュアル付英語版

本体には，アヴェニール，サザンヒルズ，スパイグラス・ヒルの三つのコースを収録しているほか，今月号で紹介しているコースデータ集『THE LINKS AT SPANISH BAY』も発売されているので，当分はコースで飽きる心配はないだろう。

ポリゴン＋テクスチャー・マッピングで表現された大自然のなかで，超一流のプレイヤーたちとしのぎをケズるのだ。



▲トム・カイトやチップ・ベックがお相手してくれる。演出はテレビ中継風だ



◀インスタント・リプレイなどのサポートも充実

日本語版新作

AVGの完全日本語版が2本，レーシング，バスケット，SLG，スクリーンセーバーとジャンルは豊富。オススメは『スクリーン・トイズ』。ムシャクシャしたときにどうぞ。

レジェンド・オブ・キランディア3

3/15 ■ビクターエンタテインメント ■AVG ■12,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］おとぎ話のような世界でくり広げられる，コミカルなアドベンチャー。自分の性格を良い，悪い，普通と変化させることができ，これを利用しないと先に進めないシーンもある。

アイアンアサルト

3/22 ■ビクターエンタテインメント ■3Dアクション ■12,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］自分のロボットに乗り込んで，物資強奪や敵基地破壊など，60以上ものミッションをこなしていく3Dタイプのアクション。世界を支配している巨大シンジケートと戦う。

ファーランドストーリー伝記 〜アーク王の遠征

3月 ■TGL ■SLG ■9,800円 ■3.5'2HD,CD-ROM



［PC-98から移植］おなじみのファンタジー・シミュレーションRPGの第2弾。前作で敵だった女性騎士のエレノアが味方として登場する。フロッピーディスク版とCD-ROM版が発売される。

フルスロットル日本語版

2/下 ■マイクロマウス ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］バイクを題材にしたAVG。暴走族のリーダーであるベンは，バイク・メーカーの経営者マルコム殺害容疑を晴らすため，真犯人をさがす。アニメーションが随所で展開。

SUPER SOFT HOT INFORMATION 16

日本語マニュアル付

ホイップラッシュ (WHIPLASH)

3/8
■インタープレイ ■レーシング
■6,800円 ■CD-ROM



英グレムリンから発売されているポリゴンのレースゲーム『フェイタル・レーシング』のアメリカ仕様改良版。アニメーションのスピード・アップやモデムによる通信対戦機能などが付加されている。

日本語マニュアル付

NBAライブ'96 (NBA LIVE '96)

3/8
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■バスケットボール
■6,800円 ■CD-ROM

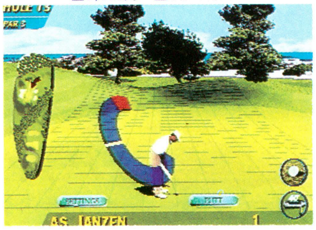


アメリカのバスケットボール・リーグ，NBA全31チームの選手全員が実名で登場。選手データとして身長，体重，カラーの静止画などが収録されており，データベースとしても使用できる。

日本語マニュアル付

チャンピオンシップ・ザ・リンクス・アット・スパニッシュベイ (CHAMPIONSHIP THE LINKS AT SPANISH BAY)

1/26
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■データ集
■3,900円 ■CD-ROM

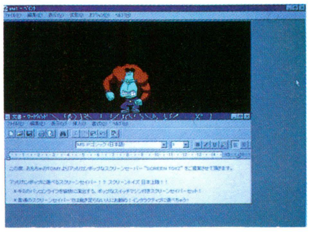


全米プロゴルフ協会（PGA）の認可を受けて制作された『PGAツアー'96』の追加データ集。リンクス（海岸沿い）コースの難所，スパニッシュベイを完全シミュレートしている。

日本語マニュアル付

スクリーン・トイズ (SCREEN TOYS)

2/20
■トミー ■スクリーンセーバー
■各6,800円 ■CD-ROM



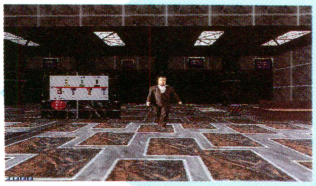
外部起動スイッチが付属しているスクリーンセーバー。スイッチが爆弾の発火装置型の『TNT TAD』，トイレの便器型の『LATRINA』，レバー・スイッチ型の『STITCH』の3バージョンがある。

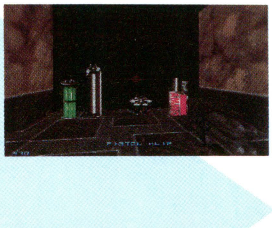
海外直輸入ソフト

ここ最近，海外のビッグ・タイトルがおとなしい。おとなしいってことはそれなりに準備しているのだろうけれども……。今月の大玉は『アドバンスト・シヴィライゼーション』ぐらいかなあ。ランキング，ソフト提供は東京・秋葉原のT-ZONEミナミ6F（☎03-3257-2771）です。フロア全部がDOS/Vのソフトで埋めつくされている，イカしたお店だぞ。

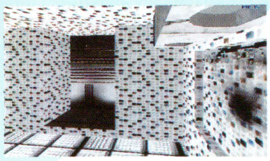
テックウォー (WILLIAM SHATNER'S TEKWAR)

■キャプストン ■3Dアクション
■5,000円 ■CD-ROM





▶ジャンルはおなじみの3Dアクション。しゃがんだり伏せたり，自由自在だ



◀地下鉄や港など，ニューロサンゼルスの街を舞台に壮絶な闘いが展開される

William Shatnerの人気小説「テックウォー」を舞台にした3Dアクション。テックと呼ばれる人種に占拠された街のボスをさがしだす。C&Wモデル2040など，9種類の武器を使いわけて戦う。

シーナリーU.K. (SCENARY U.K.)

■RCシミュレーションズ ■データ集
■8,620円 ■CD-ROM

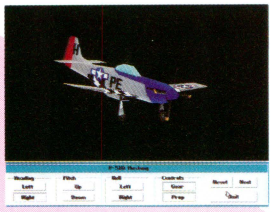


『マイクロソフトフライトシミュレータ』のバージョン4.0以上に対応した，追加データ・ディスク。アイルランドとイギリス上空のデータを収録，おなじみのチャートも添付されている。

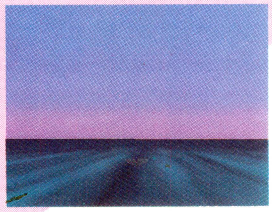
ファイター・デュエル (FIGHTER DUEL)

■フィリップス ■フライトSLG
■6,600円 ■CD-ROM





▶使える機体はムスタングやME-109E，零戦など全部で12種類



◀SVGAによるグラフィックがキレイ。ラダーペダルにも対応しているぞ

第二次世界大戦中の戦闘機を題材にしたドッグファイト。7種類のシナリオを搭載しており，8種類の思考ルーチンからCPUの対戦相手を選べるほか，モデムによる通信対戦も可能。

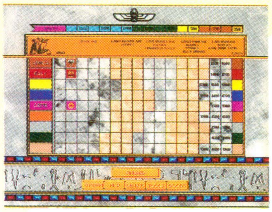
アドバンスト・シヴィライゼーション (ADVANCED CIVILIZATION)

■アバロンヒル ■SLG
■6,600円 ■CD-ROM





▶民の心を理解して国を運営していかなければならない。けっこう大変だ



◀原住民の侵攻や，地震，内紛，奴隷の反乱など，トラブルも続出するぞ

国家運営SLG『シヴィライゼーション』の続編。前作と同様に，他国との戦闘だけでなく経済，世論，技術開発などの内政もこなさなければならない。地震や飢饉なども新たに追加された。

DataBase DOS/Vパソコン日本語版新作発売予定表

今月は『エイリアン』の日本語版などが新登場している。DOS／VのWindows（またはWindows95）でしか動作しないソフトは，Windowsのページで紹介しているので，注意してほしい。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼日本語版ソフト				
2月16日	馬なり1ハロン劇場2	競馬SLG	マイクロビジョン	12,800円
4月5日	★エイリアン日本語版	AVG	マルチソフト	9,800円
4月19日	ドラゴンロアー	AVG	ケイエスエス	11,400円
4月26日	バイオフォージ	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	マジックカーペットDX	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
5月予定	システムショック	ARPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
春頃予定	デュエルサクセション	SLG	クレソフト	9,800円
6月予定	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ	9,800円
	★シェルショック	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
夏頃予定	サイベリア2	シューティング	ヴァージンインタラクティブ	未定
96年予定	タイムコマンドー	格闘アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	クリーチャーショック	3Dアクション	ビクターエンタテインメント	12,800円
	マイクロソフトスペースシミュレータ Version1.0（※）	SLG	マイクロソフト	12,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼日本語マニュアル付ソフト				
4月5日	MADDEN NFL96	アメフト	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
4月19日	★ABUSE	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	★PGA EUROPEAN TOUR GOLF	データ集	エレクトロニック・アーツ・ビクター	3,900円
4月予定	ADVANCED TACTICAL FIGHTERS	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
7月予定	DUNGEON KEEPER	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
未定	LANDS OF LORE 2	RPG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	NASCAR TRACKPACK	データ集	ビクターエンタテインメント	5,800円
	RIVERS OF DAWN	AVG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	SCAVENGER	アクション	ビクターエンタテインメント	8,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●メックウォリアー2（アクティビジョン・ジャパン）未定／9,800円→4月11日／8,800円●ブラックソーン日本語版（マイクロマウス）2月中旬●GRAND PRIX2（スペクトラムホロバイトジャパン）2月23日→3月●WING COMMANDERIV（エレクトロニック・アーツ・ビクター）3月1日●TOPGUN:FIRE AT WILL（スペクトラムホロバイトジャパン）2月→3月●ハープーン2アルティメット（イマジニア）2月下旬→3月8日●ファンタジー日本語版（マイクロマウス）1月下旬→2月16日●コマンド・アンド・コンカー（ビクターエンタテインメント）2月16日→3月1日●イレブンスアワー（ビクターエンタテインメント）2月23日→春頃●PSYCHIC DETECTIVE（エレクトロニック・アーツ・ビクター）2月



セガサターン

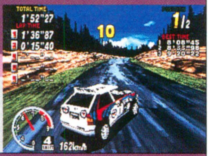
SEGASATURN

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

『ストZERO』が3位，『ガーディアン』が4位に食い込んだものの，上位二つのカベは厚かったようだ。しばらくはこの2タイトルの天下がつづきそう？

1 セガラリー・チャンピオンシップ
↑前2位
●セガ
●レーシング
●5,800円



2 バーチャファイター2
前1位
●セガ
●対戦格闘
●6,800円



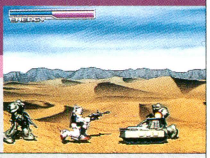
3 ストリートファイターZERO
初登場
●カプコン
●対戦格闘
●5,800円



4 ガーディアンヒーローズ
初登場
●セガ
●ARPG
●5,800円



5 機動戦士ガンダム
前5位
●バンダイ
●アクション
●6,800円



順位	前回	タイトル	データ
6	前4位	真・女神転生　デビルサマナー	●アトラス ●RPG ●6,800円
7	初登場	テーマパーク	●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●SLG ●5,800円
8	前3位	バーチャコップ	●セガ ●3Dシューティング ●5,800/7,800円（銃付）
9	初登場	バーチャファイターCGポートレートシリーズ リオン・ラファール／Winner or Loser	●セガ ●CG集 ●1,280円
10	前10位	クォヴァディス	●グラムス ●SLG+RPG ●6,800円

お試し　体験版ソフトで最新情報を入手せよ！

サターン・ソフトの最新情報が得られる店頭用体験版ソフト『フラッシュセガサターン』が，毎月頭に登場しているぞ。収録されるタイトルは，その月に発売予定のソフトの中からピックアップされた6本だ。操作はカンタンで，体験したいゲームにカーソルをあわせ，スタートボタンを押せばOK。ゲームによって，お試しプレイができたり，紹介ムービーが流れるようになっている。

この体験版は「セガビデオマガジン」と同じように，おもちゃ屋などの店頭でデモンストレーションしているので，ソフト購入の際に触れて，ゲームの内容をたしかめてみよう。　（西部雅子）



VOL.1収録タイトル

◆セガラリー・チャンピオンシップ（セガ）
◆ダライアス外伝（タイトー）
◆機動戦士ガンダム（バンダイ）
◆ガーディアンヒーローズ（セガ）
◆マジカルドロップ（データイースト）
◆ゴジラー列島震撼ー（セガ）



VOL.2収録タイトル

◆パンツァードラグーン　ツヴァイ（セガ）
◆ガーディアンヒーローズ（セガ）
◆ロボピット（アルトロン）
◆ヴァンパイア ハンター（カプコン）
◆Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！（セガ）
◆必殺パチンココレクション（サンソフト）

簡単な流れ



▲タイトル画面。このまま見ていると，約1分30秒のデモが見られる

▼体験したいゲームにカーソルをあわせる。毎号6本のゲームが収録されているぞ



▼プレイできる場合だとこの画面に。操作説明もちゃんと表示される





▶ムービーでの紹介の場合は，こんなカンジで映像が流れる

▼みじかいプレイ時間でも，十分に楽しめるのだ



目には見えない　サターンにもコードレスパッドが登場

今月も新周辺機器が発売される。赤外線を利用したコードレスパッドがそれだ。八つのボタンすべてに連射機能がついており，オン／オフの切り替えもできるようになっている。さらに，切り替えスイッチによって，テレビ／ビデオの切り換えも可能というスグレモノ。松下，ビクター，シャープ，日立，三菱，東芝，ソニー，NECのテレビに対応しているぞ。

コードレスパッドセット

3月28日発売予定
価格：4,800円（税別）
※パッド単体は2,800円（税別）

サイズ：
●送信機／149 mm（W）×86.5mm（D）×37.5mm（H）
●受信機／94 mm（W）×75 mm（D）×33.3mm（H）
※単3乾電池2本使用



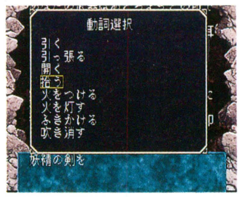
◀テレビのリモコンにもなるという便利なコントローラだ。使用には単3乾電池が2個必要

SUPER SOFT HOT INFORMATION ⑰

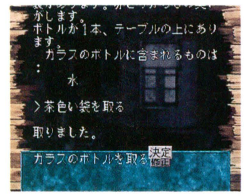
AVGの王様　リメイクで生まれ変わった名作AVG『ゾークⅠ』

1980年にパソコン版が発売され，熱狂的な支持を得た『ゾークⅠ』が，当時のスタイルそのままに登場する。このゲームはテキストAVGと呼ばれるタイプのもので，プレイヤーはとりたい行動を文字で入力して進んでいく。サターン版では，このテキスト入力が自由かつスムーズにできるように，コマンド選択を併用したシステムが採用されているぞ。原作では黒一色だった背景にはイメージ・グラフィックが追加されるなど，演出面も改良されている。

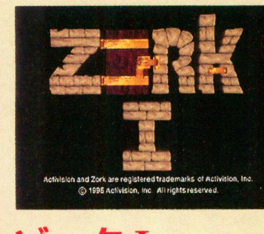
ゲームの目的は，各地で遭遇する謎や危険を解決し，世界中に散らばっている宝物を見つけていくこと。最近のAVGとはひと味ちがったシステムを持つテキストAVG。昔を知っている人も知らない人も，ぜひ遊んでほしい。



◀BGMはあの古代祐三と川島基宏が担当する



◀世界中に散らばる宝物を見つけていくのだ！



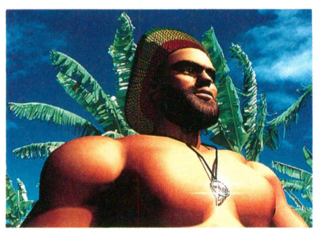
ゾークⅠ
■翔泳社　■AVG
■5,800円　■3月15日発売予定

今月の新作

お待たせ！『アンジェリーク』がサターンにも登場するぞ。“まだ”の人も“もう”の人も，守護聖様と存分に楽しんでね♥　コナミの『スナッチャー』は，プレイステーション版でカットされていたシーンもバッチリ収録されている完全版だ。CD-ROM＋カートリッジという新しいシステムをとっている『KOF'95』にも注目。このシステムの今後にも期待したい。

バーチャファイターCGポートレートシリーズ ジェフリー・マクワイルド／あの波を越えて

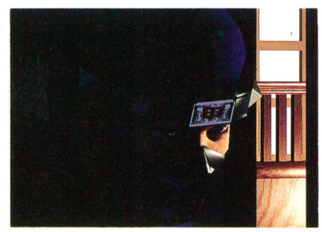
3/1　■セガ　■CG集　■1,280円　■CD-ROM



美しいCGとサウンドが融合した『バーチャ』CG集の第9弾。パンチラクオンの使い手であるジェフリーにスポットを当てる。海で漁をしながら生活する，普段の彼の生活が見えてくる。

バーチャファイターCGポートレートシリーズ 影丸／誰も知らない

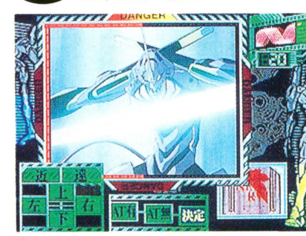
3/1　■セガ　■CG集　■1,280円　■CD-ROM



音楽とCGでつづる『バーチャ』キャラのポートレートシリーズ最終巻は，葉隠流柔術使いの影丸。幼いころ母とわかれ，以来孤独でいようとする彼の胸のうちを，CGとイメージ・ソングで表現している。

新世紀エヴァンゲリオン

3/1　■セガ　■AVG　■5,800円　■CD-ROM



ガイナックスの超人気アニメを題材にしたAVG。シナリオはすべてオリジナルで構成され，自分だけのストーリー展開を構成することができる。人気声優・岩男潤子のオリジナル曲も収録。

media ROMancer for SEGASATURN 浅倉大介

3/1　■ファンハウス　■エンターテインメント　■5,800円　■CD-ROM



元アクセスの浅倉大介の魅力をつめこんだエンターテインメント・ソフト。彼のプロフィールや楽曲データベース，最新ビデオ，ビジュアル集などが楽しめる。ミニゲームも収録。

タイタンウォーズ

3/8　■BMGビクター　■3Dシューティング　■5,800円　■CD-ROM

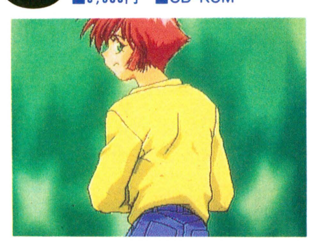


［海外から移植］特撮ドラマとシューティングを融合したゲーム。約40分にもおよぶドラマと，3D視点によるシューティング・シーンが展開する。宇宙コロニーで発生する紛争の解決にあたる。

X指定

麻雀ハイパーリアクションR

3/8　■サミー　■麻雀　■6,800円　■CD-ROM



［アーケードから移植］上がり手におうじて女の子のサービス度が変わる，マルチ脱衣システムを搭載した美少女麻雀。移植に際し女の子が3人に増加，描き下ろしグラフィックや新モードも追加された。

クイズ365

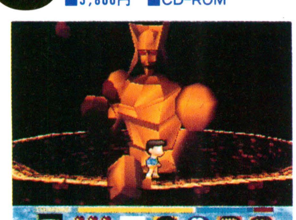
3/8　■OZクラブ　■クイズ　■6,800円　■CD-ROM



1日のテレビ番組を朝から順番に進んでいくという設定のクイズゲーム。収録問題数は6,000問にもおよび，電源を入れるたびに番組プログラムが変化する。最大6人までの同時プレイが可能。

ドラえもん〜のび太と復活の星

3/15　■エポック社　■アクション　■5,800円　■CD-ROM



［プレイステーションから移植］サイドビューの横スクロール・アクション。宇宙を舞台に，おなじみの5人が活躍する。仲間の体力がなくなるとつぎの仲間が登場する，かわりばんこシステムを搭載。

ストリートファイターⅡ ムービー

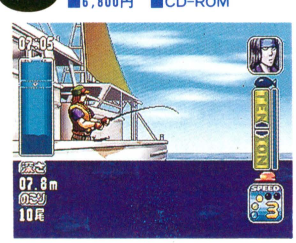
3/15　■カプコン　■エンターテインメント　■6,800円　■CD-ROM（2枚組）



劇場版アニメ映画「ストリートファイターⅡ」をデジタル・ソフト化。映像データベース機能のほか，シャドルーのサイボーグとなって技を修得し，リュウを倒すゲームモードなどを収録している。

フィッシング甲子園

3/15　■キングレコード　■フィッシング　■6,800円　■CD-ROM



毎年夏にテレビで全国放送されるフィッシング大会の番組をゲーム化。得意なフィッシング・スタイルの異なる高校生48人の中から3人を選んでチームを作り，各ラウンドをクリアしていく。

リンクルリバーストーリー

3/15　■セガ　■ARPG　■5,800円　■CD-ROM



動物と植物の共生をテーマにしたアクションRPG。武器や杖を苗から育てる「栽培システム」を採用している。ポリゴンや半透明処理をふんだんに使用した，美しい画面演出が印象的。

ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル

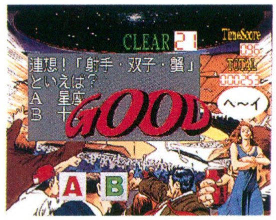
3/15 ■セガ ■SLG ■4,800円 ■CD-ROM



第2次世界大戦の戦いを描いたSLG。今回はキャンペーン・モードにソビエトが登場するほか，完全オリジナル世界のキャンペーンも用意。全10面だったスタンダード・モードも32面に増えた。

ブレインバトルQ

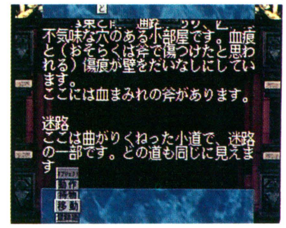
3/15 ■クレフ ■クイズ ■4,800円 ■CD-ROM



賞品付きのクイズゲーム。月間ごとでスコアを競い，上位入賞者には賞品がプレゼントされる。セゾン・グループとのタイアップにより通信販売も利用できる。問題数は5,000問，対戦プレイも可。

ゾークI

3/15 ■翔泳社 ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］テキスト型と呼ばれる，文字を入力して進んでいくAVGの古典をリバイバル。危険や謎を解きながら宝物をさがす。ゲーム・コンセプトは原作を継承，音楽は古代祐三らが担当している。

ぐっすんおよよS

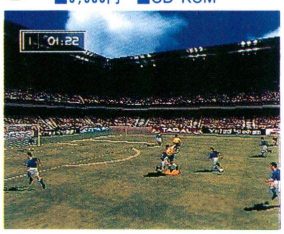
3/15 ■エクシングエンタテイメント ■アクションパズル ■6,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］制限時間内にぐっすんとおよよを出口へ誘導するアクションパズル。サターン版オリジナルとして32面を新規収録した。ぐっすん・およよ・えみり役に横山智佐を起用。

FIFAサッカー'96

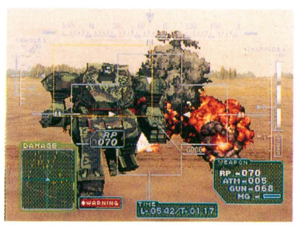
3/15 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■サッカー ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］FIFA公認のサッカー・ゲーム。59か国の代表チームをはじめとした全251チームから選択ができる。7種類の視点，フォーメーションの選択，天候の設定など，多彩な機能がウリ。

ガングリフォン ～ザ・ユーラシア・コンフリクト

3/15 ■ゲーム アーツ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



精密にモデリングされた兵器が駆けまわる3Dアクション・シューティング。写実的な3D空間を表現し，実戦さながらの雰囲気が味わえる。ビデオCDが再生可能な環境だと，映像がさらに美麗になる。

バーチャルカジノ

3/15 ■ダットジャパン ■テーブルゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



ポリゴンを使用したカジノゲーム。ストーリー，フリー，バーサスの三つのプレイモードがあり，ゲームは5種類(ルーレット，スロット，ポーカー，バカラ，ブラックジャック）を搭載している。

エアーマネジメント'96

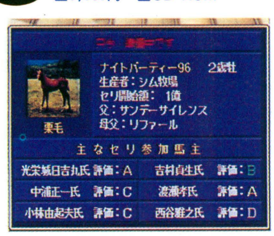
3/22 ■光栄 ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］航空業界を舞台にしたSLG。航空会社の社長として手腕をふるい，全世界をおおうネットワークを完成させるのが目的。登場する航空機はすべてポリゴンで描かれている。

ウイニングポスト2

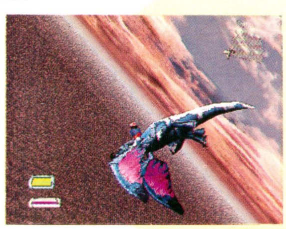
3/22 ■光栄 ■競馬SLG ■9,800円 ■CD-ROM



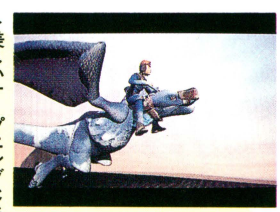
［パソコンから移植］競馬をテーマにしたSLG。2億円の資金で競走馬を購入し，馬主経営を運営していく。レースシーンでは文字による実況中継が入り，競馬場ごとのコース特性も表現している。

パンツァードラグーン ツヴァイ

3/22 ■セガ ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



人気を博したシューティングの続編。今回はストーリーが進むにつれ，主人公たちとともにドラゴンも成長していく。プレイヤーの行動しだいで，舞台やシチュエーションが変化する。



▶美しいオープニングCGのワンシーン。今回はドラゴンの成長も見ものだ



◀背景のグラフィックも，前作よりクオリティが上がった。思わず感嘆

空想科学世界ガリバーボーイ

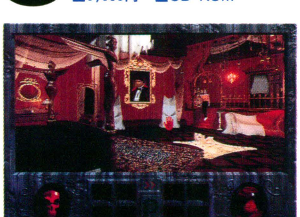
3/22 ■ハドソン ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM



［PCエンジンから移植］人気アニメを題材にしたRPG。主人公のガリバーが，仲間とともに冒険をくり広げる。ビジュアル・シーンもグレード・アップし，マップ表示などの機能もついた。

ホラー・ツアー

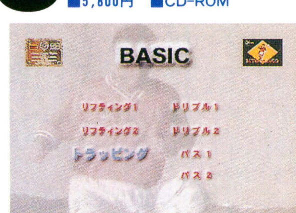
3/22 ■オー・シー・シー ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］中世の古城を舞台にしたAVG。迷い込んだ古城の書物庫の文献を手がかりにして，謎を解きながら「知恵・力・勇気」を手に入れていく。グラフィックはすべて3Dで構成。

ISTO É ZICO ～ジーコの考えるサッカー

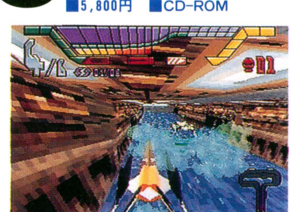
3/22 ■MIZUKI ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM



元プロ・サッカー選手のジーコが，選手として学んできたテクニックや理論をわかりやすく解説。実写やCGをふんだんに取り入れている。音声はポルトガル語／日本語の選択が可能。

ハイオクタン

3/22 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ブルフロッグ社の制作による，近未来カーレース。6種類のホバーカーから1台を選んでレースに参加する。アイテムを入手することによってパワーアップが可能。コースは全部で9種類。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

3/28 ■SNK ■対戦格闘 ■7,800円 ■カートリッジ+CD-ROM



［ネオジオから移植］SNKの人気キャラ24人が勢ぞろいする，3人1チームで闘う対戦格闘。CD-ROMとカートリッジを併用するサターン拡張システム「ツインアドバンスドROMシステム」対応ソフト第1弾。

アンジェリークSpecial

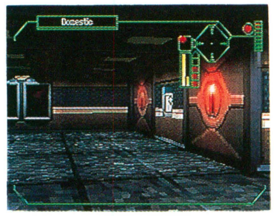
3／29 ■光栄 ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



［PC-FXから移植］爆発的なヒットを飛ばしたロマンスSLG。9人の魅力的な守護聖の力を借りて惑星を開発していく。プレイのしかたによっては，守護聖とのラブラブ・エンディングが見られる。

Defcon5／デフコン5

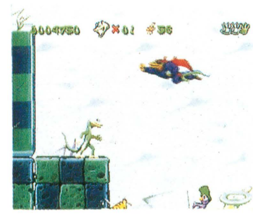
3／29 ■マルチソフト ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ダンジョンでの3Dシューティングを基調としたゲーム。舞台は2204～5年の鉱石発掘施設。うずまく陰謀の謎を解きあかし，情報を入手して施設を脱出することが目的。

ゲックス

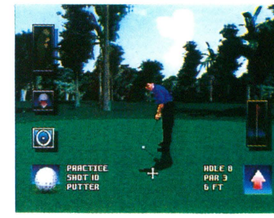
3／29 ■BMGビクター ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ヤモリが主人公のアクション。テレビの中に連れ込まれたゲックスが，もとの世界に帰るために奮闘する。ゲックスだけでも400ものアニメ・パターンがある。

ワールドカップゴルフ ～INハイアットドラドビーチ

3／29 ■ココナッツジャパン エンターテイメント ■ゴルフ ■5,800円 ■CD-ROM



空撮や実写取り込みをふんだんに使用したゴルフゲーム。迫力の弾道描写と美麗なグラフィックがウリ。環境設定がこまかく設定できる本格派志向になっている。練習モードも収録。

ドラゴンフォース

3／29 ■セガ ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



100人を越えるキャラが登場するシミュレーションRPG。プレイヤーは6人の君主から1人を選択し，他君主の統治する国々を統一するのが目的。戦闘シーンでは最大200人のキャラが暴れまわる。



▶大迫力の戦闘シーンでは，軍団の陣形や戦法を選ぶことができる



◀ゲームはつねにリアルタイムで進行していく。ドラマ性もバツグンだ

ルパン三世 THE MASTER FILE

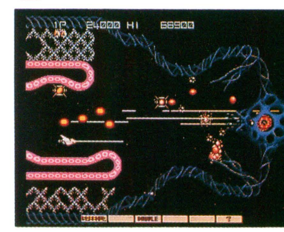
3／29 ■MIZUKI ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



不朽の名作アニメをデータベース化。テレビアニメ版3シリーズ全話に加え，スペシャル版や劇場版の各ストーリー解説，登場人物解説，設定資料などを検索できる。オリジナル・ムービーも収録。

グラディウスDELUXE PACK

3／29 ■コナミ ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］往年の名作シューティング『グラディウス』『グラディウスII』を1枚に収録。原作の内容をそのまま再現している。CGによるオリジナル・ムービーが追加された。

スナッチャー

3／29 ■コナミ ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

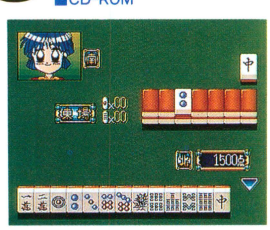


［パソコンから移植］近未来を舞台にしたサイバーパンクAVG。殺人兵器“スナッチャー”の謎を追う。3年前に発売されたPCエンジン版を完全移植，さらに新ビジュアルを追加している。

X指定

麻雀同級生Special

3／29 ■メイクソフトウェア ■麻雀 ■6,800／8,800円（ポートレートCD付） ■CD-ROM



［アーケードから移植］人気SLG『同級生』のキャラ6人が登場する脱衣麻雀。こちらが上がるたびに女のコがごほうびデモを見せてくれる。初回限定版にはサターン用ポートレートCDが付属。X指定。

三國志英傑伝

3／29 ■光栄 ■RPG ■8,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］中国の三国時代を背景にくり広げられる，SLG要素をふくんだRPG。プレイヤーは劉備となり漢室復興をめざす。一騎打ちシーンやオープニング，エンディングをCGで表現。

信長の野望リターンズ

3／29 ■光栄 ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］グラフィックにポリゴンを使用したり操作系を改良して，初代『信長の野望』をリニューアルした作品。プレイヤーは領土を広げていき，最終的には天下取りをめざす。

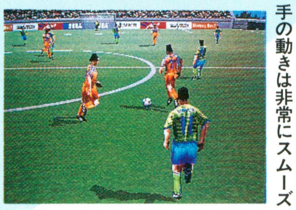
ビクトリーゴール'96

3/29 ■セガ ■サッカー ■5,800円 ■CD-ROM





▶選べるモードは6種類＋オプション。PK戦なども楽しめるぞ



◀モーション・キャプチャーを採用しているので，選手の動きは非常にスムーズ

好評シリーズの第3弾。最新Jリーグデータを使用しており，新たに加わった2クラブも収録されている。選手1人1人をポリゴンで表現し，リアルでなめらかな動きを実現。操作系もシンプル。

超兄貴〜究極…男の逆襲

3/下 ■メサイヤ ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM





▶実写取り込みにより作成されたキャラクターが，シュールな世界を演出する



◀音楽には，あの葉山宏治が復帰。"兄貴サウンド"が爆発する！

マッチョなキャラが登場する，縦横スクロール・シューティング。キャラはすべて実写取り込み。プレイヤーはイダテンをあやつり，究極無敵銀河最強男を倒しにいく。全12ステージ。

X指定

バーチャフォトスタジオ

3/1 ■アクレイムジャパン ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



女のコたちとのフォト・セッションをリアルに体験できるSLG。彼女たちのセクシーなポーズにシャッターを切っていく。高得点を取ったプレイヤーだけが挑戦できるボーナス・ステージも登場する。

X指定

モータルコンバットII完全版

3/下 ■アクレイムジャパン ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］実写取り込みの対戦格闘。倍増した12人のキャラから1人を選んでプレイする。今回は究極神拳が各キャラ二つになり，相手を赤ちゃんに変えるスペシャル・パフォーマンスも加わった。

レボリューションX

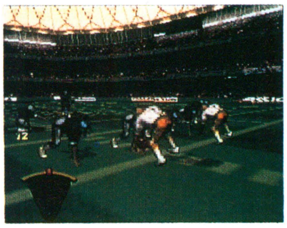
3/下 ■アクレイムジャパン ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］音楽を武器にした異色シューティング。世界征服の陰謀を阻止するために，マシンガンと音楽で戦う。「エアロスミス」のメンバーが実写で登場，サウンドも彼らが担当する。

NFLクォーターバッククラブ'96

3月 ■アクレイムジャパン ■アメフト ■5,800円 ■CD-ROM

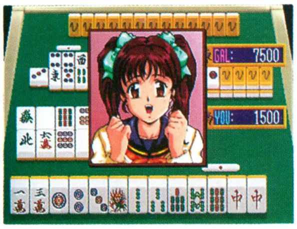


［海外から移植］NFL全30チームの選手が実名で登場。チーム固有のプレーをふくんだ，400以上のフォーメーションを実践できる。練習モードで選手をレベルアップさせ，独自のチームも組める。

X指定

アイドル麻雀ファイナルロマンスR

3月 ■アスク講談社 ■麻雀 ■8,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］女子高生5人を相手に麻雀を打つ。アーケード版に新作カットを30％追加して再編集，女の子の着せ替えが楽しめるモードもある。初回特典で8センチ・ミニドラマCDつき。

水滸演武〜風雲再起

3/22 ■データイースト ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

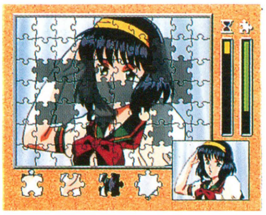


発売済みの『水滸演武』の強化版。ビギナーズ・モードや4段階のスピード調節機能，「武器置き」のアクションが追加された。『ファイターズヒストリー』の溝口とヨンミーも使用できる。

X指定

マイ・ベスト・フレンズ 〜st.アンドリュー女学園編

3/下 ■アトラス ■パズル ■6,500円 ■CD-ROM

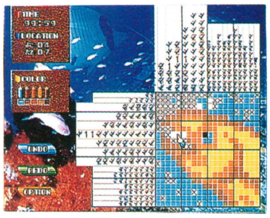


5人＋αの女の子の絵柄が用意されたジグソーパズル・ゲーム。パズルを解く時間におうじて，女の子たちのデモ内容が変化する。1人につきデモが4種類ある。シャトルマウス対応。X指定。

アフターケア

ロジックパズルレインボータウン

2/23 ■ヒューマン ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM



700問という史上最高の問題数をほこるピクチャー・ロジックパズル。パズルを解いていき，ロジックタウンを完成させる。モノクロ，カラー，レインボーの三つのモードでパズルが楽しめる。

DataBase セガサターン新作発売予定表

ジャレコから，かつてファミコンで活躍した『忍者じゃじゃ丸くん（仮）』のリバイバル版が登場する。アーケードで人気を呼んだシューティング作『疾風魔法大作戦（仮）』や『首領蜂』も移植が決定した。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月下旬	★テトリスS（仮）	アクションパズル	BPS	5,800円
4月5日	きゃんきゃんバニープルミエール（X指定）	AVG	キッド	5,800円
	鉄球～トゥルーピンボール	ピンボール	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	七つの秘館	AVG	光栄	7,800円
	2度あることはサンドア～ル	オムニバス	CSK総合研究所	5,800円
	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	麻雀	ジャレコ	7,800円
	3×3 EYES～吸精公主～S	AVG	日本クリエイト	7,800円
4月19日	大冒険～セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	パイ	6,800円
4月26日	アルバートオデッセイ外伝 レジェンド・オブ・エルディーン	RPG	サンソフト	6,500円
	★ハイパーリヴァーシオン	3Dアクション	テクノソフト	（予）5,800円
	★ラピュラスパニック	オムニバス	BMGビクター	5,300円
4月下旬	★首領蜂	シューティング	アトラス	5,800円
	★ロックマンX3	アクション	カプコン	5,800円
	★ジョニー・バズーカ	アクション	ソフトビジョンインターナショナル	（予）6,800円
	慶応遊撃隊 活劇編	アクション	ビクターエンタテインメント	5,800円
4月予定	アイレム・アーケード・クラシックス	オムニバス	アイマックス	未定
	爆れつハンター	AVG	アイマックス	未定
	麻雀上手～麻雀がうまくなる	麻雀	カプコン	4,800円
	THOR（トア）～精霊王紀伝	ARPG	セガ	未定
	ソニックウイングススペシャル	シューティング	メディアクエスト	未定
5月下旬	★ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	パチスロ	アスク講談社	未定
	★スーパーショット・ザ・ゴルフ	ゴルフ	ビクターエンタテインメント	6,800円
	課兄弟劇場第一巻 麻雀篇	麻雀	ユーメディア	（予）5,800円
5月予定	サイバードール	RPG	アイマックス	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	飯島 愛インタラクティブ	エンターテインメント	インナーブレイン	5,000円
	ウィザードリィVI＆VII ～コンプリート	RPG	データイースト	（予）6,800円
	開運！なんでも鑑定団Vol.1 ～目指せ，7番目の鑑定士!!	データベース	テレビ東京	4,800円
	駿才	データベース	ナグザット	8,800円
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	AVG	バンダイ	（予）5,800円
	メタルブラック	シューティング	ビング	5,800円
	ソード＆ソーサリー	RPG	マイクロキャビン	（予）6,800円
	デス・スロットル 隔絶都市からの脱出	3Dシューティング	メディアクエスト	未定
	ライフスケイプ ～生命40億年はるかな旅	教養	メディアクエスト	未定
春頃予定	エイリアントリロジー	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	コープス・キラー	3Dシューティング	アクレイムジャパン	5,800円
	ライズ オブ ザ ロボット2	対戦格闘	アクレイムジャパン	5,800円
	ルナ～ザ・シルバースター	RPG	角川書店	未定
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	餓狼伝説3～遙かなる闘い	対戦格闘	SNK	未定
	アクアゾーン for SEGASATURN	SLG	9003inc.	（予）5,800円
	ダークセイバー	RPG	クライマックス	未定
	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	未定
	エンジェルパラダイスvol.1 坂木優子の恋の予感	パズル	サミー	未定
	実戦パチスロ必勝法！3	パチスロ	サミー	未定
	ときめき麻雀グラフティ ～年下の天使たち（X指定）	麻雀	ソネット	（予）5,800円
	コブラ・ザ・サイコガン	シューティング	タカラ	5,800円
	ファラドゥーン	ARPG	パイオニアLDC	未定
	風水先生	SLG	HAMLET	5,800円
6月14日	★犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?	AVG	イマジニア	6,800円
6月下旬	ラングリッサーIII	SLG+RPG	メサイヤ	未定
6月予定	★疾風魔法大作戦（仮）	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	★クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
	ピンボールグラフティー	ピンボール	パック・イン・ビデオ	5,800円
	ナイトストライカーS	3Dシューティング	ビング	5,800円
7月10日	フォンテッドカジノ（X指定）	テーブルゲーム	ソシエッタ代官山	未定
7月予定	フライングスピリット（仮）	フライトSLG	アークシステムワークス	未定
	★デス・クリムゾン	3Dシューティング	エコール・ソフトウェア	5,800円
	レスキュー	SLG	バンタンインターナショナル	未定
8月予定	★GRANDREAD（仮）	SLG	バンプレスト	未定
	★重装動隊ジェイスワット（仮）	3Dシューティング	バンプレスト	未定
夏頃予定	大運動会	SLG	インクリメントP	未定
9月予定	サクラ大戦	RPG	セガ	未定
11月予定	★土屋圭一杯争奪 筑波スーパーテクニックチャレンジ（筑波STC）	レーシング	BPS	（予）5,800円
秋頃予定	テクモスーパーボウル（仮）	アメフト	テクモ	未定
	ラグナロク・ステージ（仮）	アクション	デジタルフロンティア	未定
冬頃予定	コットン2	シューティング	サクセス	未定
96年予定	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ときめきメモリアル ～forever with you	SLG	コナミ	未定
	ストライカーズ1945（仮）	シューティング	彩京	未定
	★エンジェルグラフィティ（仮）	SLG	ソフトビジョンインターナショナル	未定
	★サッカー（仮）	サッカー	ソフトビジョンインターナショナル	未定
	心霊呪殺師太郎丸（仮）	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	ゼロヨンチャンプスペシャル（仮）	レーシング	メディアリング	未定
	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
未定	EXECTOR	3Dアクション	アークシステムワークス	未定
	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	時空探偵DD～幻のローレライ	AVG	アスキー	未定
	ダービースタリオン（仮）	競馬SLG	アスキー	未定
	The 11th Hour ～The 7th Guest II	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	スポット（仮）	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ワールドヒーローズパーフェクト	対戦格闘	ADK	未定
	オーバードライビンDX	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	卒業S（仮）	SLG	NECインターチャネル	未定
	誕生S～デビュー	SLG	NECインターチャネル	6,800円
	同級生～if（仮）	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー（仮）	SLG	NECインターチャネル	未定
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	天地を喰らうII～赤壁の戦い	格闘アクション	カプコン	5,800円
	出世麻雀 大接待	麻雀	キングレコード	未定
	★だいな♥らいあん（予告編）	AVG	ゲーム アーツ	未定
	★だいな♥らいあん	AVG	ゲーム アーツ	未定
	上海 グレート・モーメンツ	パズル	サンソフト	6,500円
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	パズル	サンソフト	5,980円
	棋仙人	将棋	J・ウイング	未定
	碁仙人	囲碁	J・ウイング	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪	SLG	システムソフト	未定
	スラムドラゴン	対戦格闘	ジャレコ	5,800円
	★武 豊の 競馬シミュレーション（仮）	競馬SLG	ジャレコ	未定
	★忍者じゃじゃ丸くん（仮）	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	南の島にブタがいた	パズル	スコラ	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	電脳戦機バーチャロン	対戦格闘	セガ	未定
	ファイティングバイパーズ	対戦格闘	セガ	未定
	ファンタジーアース（仮）	RPG	セガ	未定
	TIZ（トウキョウ・インセクト・ズー）	AVG	ゼネラル・エンタテイメント	未定
	★ナイトゥルース	AVG	ソネット	未定
	アリーナ（仮）	RPG	ソフトバンク	未定
	シミュレーションズー（仮）	SLG	ソフトバンク	未定
	バディムス	パズル	ソフトバンク	未定
	タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I.（仮）	レーシング	タイトー	未定
	ダライアスII（仮）	シューティング	タイトー	未定
	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	未定
	スーパー301SQ. （スクォードロン）（仮）	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタNEO（仮）	シューティング	日本物産	未定
	V.R.麻雀（仮）	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ（仮）	レーシング	日本物産	未定
	天外魔境外伝～第四の黙示録	RPG	ハドソン	未定
	ボンバーマンSS	アクション	ハドソン	未定
	ポリゴンSLG（仮）	SLG	バンプレスト	未定
	ロボット混戦RPG（仮）	RPG	バンプレスト	未定
	3Dベースボール（仮）	野球	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン（仮）	RPG	BMGビクター	未定
	★スワッグマン	アクション	ビクターエンタテインメント	未定
	★ダンジョン・マスター（仮）	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	★トゥーム・レイダース	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	ノバストーム	3Dシューティング	ビクターエンタテインメント	未定
	★MARICA	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	重装機兵レイノス2	アクション	メサイヤ	未定

■発売中止が決定した作品……●アクアワールド海美物語（MIZUKI）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス（やのまん）2月→3月●ザ・ホード（BMGビクター）2月23日→3月1日●四柱推命ピタグラフ（データム・ポリスター）2月16日→2月23日●ロードランナー レジェンド・リターンズ（パトラ）3月4日→3月8日●ザ・タワー（オープンブック）2月→3月1日●GOTHA II～天空の騎士（光栄）2月23日→3月1日●ゲンウォー（ヴァージンインタラクティブ）2月→4月●キュービックギャラリー（ウイネット）2月下旬／価格未定→3月／価格未定●ゲームの達人2（サンソフト）2月中旬→3月15日

★……今月DataBaseに初登場した新作



プレイステーション

PLAYSTATION

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

先月1位の『リッジレーサーレボリューション』にかわって『第4次スーパーロボット大戦S』がトップに。また，『ポリスノーツ』も初登場3位と健闘している。

1 第4次スーパーロボット大戦S
初登場
●バンプレスト
●SLG
●6,800円



2 闘神伝2
前2位
●タカラ
●対戦格闘
●5,800円



3 ポリスノーツ
初登場
●コナミ
●AVG
●6,800円



4 ストリートファイターZERO
前3位
●カプコン
●対戦格闘
●5,800円



5 リッジレーサーレボリューション
前1位
●ナムコ
●レーシング
●5,800円



6 サイドワインダー　初登場
●アスミック
●フライトSLG
●5,800円

7 幻想水滸伝　前4位
●コナミ
●RPG
●6,800円

8 テーマパーク　初登場
●エレクトロニック・アーツ・ビクター
●SLG
●5,800円

9 ウィザーズハーモニー　初登場
●アークシステムワークス
●SLG
●4,900円

10 クラシックロード　前7位
●ビクターエンタテインメント
●競馬SLG
●5,800円

連打連打連打　あの名作がアトランタにあわせて復活！

かつて，オリンピックを題材にしたスポーツ・アクション・ゲームとして話題を呼んだ『ハイパーオリンピック』が帰ってくるぞ。

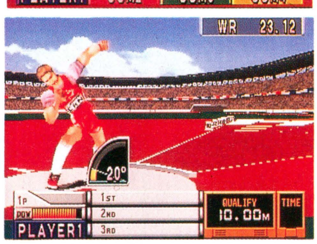
ボタンを連打して走ったり，タイミングよくボタンを押してジャンプするといった操作法や，クオリファイ制のゲーム・システムなどは，従来のものが継承されている。しかし，ビジュアルや選手の動きが格段にパワーアップしているのだ。ポリゴンで描かれている選手たちには，それぞれテクスチャー・マッピングがほどこされ，よりリアルなグラフィックになっている。さらに，モーション・キャプチャー（センサーをつけた人間の動きをデータ化する技術）の導入で，ゲーム中の選手の動作はきわめてリアルだ。

全11種目を収録し，マルチタップを使えば最大4人まで参加可能となっている。オリンピックの開催にあわせて発売される予定なので，現実の競技と平行してゲームをプレイするといった楽しみかたも生まれそうだ。　（曳地哲司）



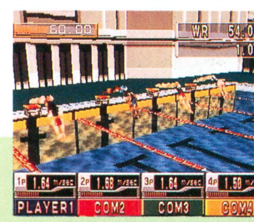
ハイパーオリンピック イン アトランタ
■コナミ　■アクション
■価格未定　■夏頃発売予定







▲新記録を狙うのはかなり大変。また鉄定規のお世話になりそう……かな？



◀緊張の飛び込みシーン。フライングに気をつけろ！



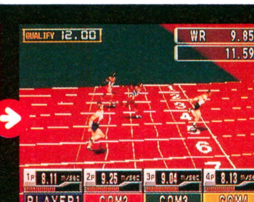
▶水面の波しぶきなど，細部にわたって美しく表現

視点が変わるぞ

カメラのアングルも多数用意されているぞ。場面ごとに切り替わる視点により，テレビ中継のような迫力ある映像で競技に挑戦できるのだ。







※現在開発中につき，予告なく仕様等を変更することがあります　※画面は開発中のもの　

今月の新作

まさに“大作ラッシュ”といえる今月。『鉄拳2』や『グラディウス』といった人気作を筆頭に，48本もの新タイトルが登場する。なかでも注目すべきは，計5本も発売される光栄の作品。女の子からの絶大な支持を誇る『アンジェリーク』も入っているゾ。PSにも“ラブラブな日々”がやってくるのか？　アーケードからの移植が多いのも特徴的だ。

進め！対戦ぱずるだま

3/1　■コナミ　■アクションパズル　■4,800円　■CD-ROM



［アーケードから移植］人気アクションパズルの続編が登場。新たに加わった3種類の“たま”により，戦略性が増した。サブゲーム「進め！対戦ころがしだま」（ボウリング・ゲーム）も同時収録。

ノバストーム

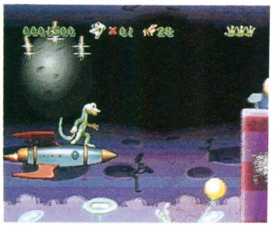
3/1　■ビクターエンタテインメント　■3Dシューティング　■6,800円　■CD-ROM（2枚組）



［海外から移植］シグノシス社制作の3Dシューティング。CGの背景には同社のフラクタルエンジン技術を導入し，SF映画なみの美しさを実現している。敵基地にあるデータ・コアの破壊が目的。

ゲックス

3/8 ■BMGビクター ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ヤモリのキャラクター“ゲックス”が活躍するコミカル・アクション。壁や天井にひっついて動きまわるゆかいな動きが特徴。テレビ番組のような五つの世界を冒険する。

アテナの家庭盤 ～ファミリーゲームス

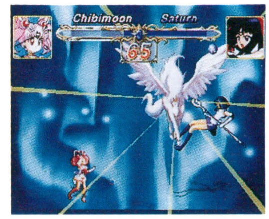
3/8 ■アテナ ■テーブルゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



30代後半の人におなじみのゲーム「キングダイヤ」「リバーシ」「バンカース」「コピット」「ロケットゲーム」の五つを収録。キャラ別にエンディングが用意されたストーリー・モードもある。

美少女戦士セーラームーンSuperS ～真・主役争奪戦

3/8 ■エンジェル ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



人気アニメ「セーラームーンSuperS」の対戦格闘。合計10名のセーラー戦士が主役の座をめぐって闘う。モーション・キャプチャー技術を使って再現した，キャラクターのなめらかな動きがウリ。

SANKYO FEVER 実機シミュレーション

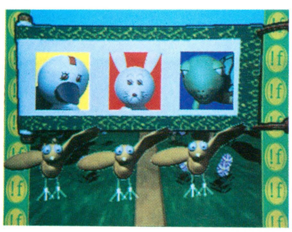
3/8 ■TEN研究所 ■パチンコ ■6,800円 ■CD-ROM



実在のパチンコ台を忠実に再現したパチンコ・シミュレーション。データ参照や釘調整など，本格的な実機の攻略も可能。実写ムービーを使ったくわしい解説により，初心者でも安心して楽しめる。

CG昔話 ～じいさん2度びっくり!!

3/8 ■アイディアファクトリー ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



有名な昔話のキャラクターを取りかえて遊ぶ新感覚AVG。桃の中からでてくるのが，桃太郎ではなく犬だったり，金太郎を鬼退治に向かわせたりと，多彩なシチュエーションが楽しめる。

卒業R ～グラデュエーションリアル

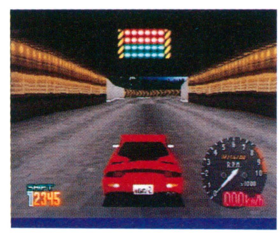
3/8 ■バンダイビジュアル ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



大ヒットした育成SLG『卒業』が，今度は実写で登場。基本システムはそのままに，実写ムービーによるイベントが大幅にパワーアップした。初回特典としてオリジナル・スカーフが同梱されている。

デッド・ヒート・ロード

3/8 ■日本物産 ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



実在の高速道路を舞台に，スポーツ・カーでタイムを競うレーシング・ゲーム。チェック・ポイントごとに一定の車を追い抜かなければゲーム・オーバーとなる。背景は本物の建物を再現している。

ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96

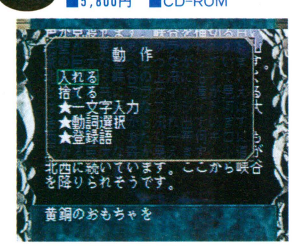
3/15 ■ヒューマン ■プロレス ■5,800円 ■CD-ROM



他機種で人気のプロレス・ゲームが，ポリゴンになって登場。新たに加わったベルトマッチ・モードでは，サーキット・モードで得たチャンピオンベルトを賭けて，プレイヤー同士で対戦できる。

ゾークI

3/15 ■翔泳社 ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］文字情報をたよりに行動し，宝物を探索するテキストAVG。背景にCGを追加したり，古代祐三・川島基宏によるBGMの採用など，サウンドノベル的なアレンジが加えられている。

ブラッド・ファクトリー

3/15 ■インタープレイ／EAV ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］アメコミ風のキャラクターが活躍する見おろし型の3Dアクション・シューティング。プレイヤーは無実の罪で捕らわれた男となり，恐怖の牢獄惑星からの脱獄をはかる。

ワールドサッカー～ウイニングイレブン

3/15 ■コナミ ■サッカー ■4,800円 ■CD-ROM



人気サッカー『ウイニングイレブン』が「ワールドカップ」を舞台にして新登場。レーダースクリーンの採用や操作性の向上によって，よりプレイしやすくなっている。作戦の種類も増加。

エアーマネジメント'96

3/22 ■光栄 ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］航空会社の経営を緻密に描いたSLG。ライバル会社と競いあいながら自社を発展させていくのが目的。ゲーム中には，旅行ブームやストライキなど，豊富なイベントが挿入される。

バイオハザード

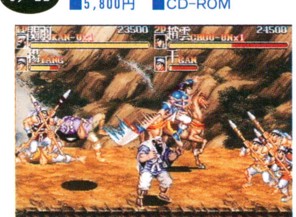
3/22 ■カプコン ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



AVGのように謎に取り組みながら，各所でアクションの要素をふくんでいる“サバイバル・ホラー”。怪物が徘徊する洋館からの生還をめざす。カプコン初のフル・ポリゴン・ゲーム。

天地を喰らうII～赤壁の戦い

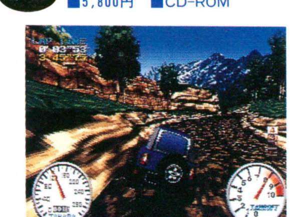
3/22 ■カプコン ■格闘アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］本宮ひろ志原作の人気マンガを題材にした格闘アクション。レバー＋2ボタンの簡単操作でダイナミックな技をくりだせる。馬に乗ると攻撃アクションが変化。

チョロQ

3/22 ■タカラ ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



子供たちに人気のあるチョロQを使ったレーシング・ゲーム。レースを勝ち抜くと得られるチューンナップ・パーツで，自車を改造できるのが特徴。改造車データを持ちよっての対戦もできる。

デラックス人生ゲーム

3/22 ■タカラ ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



［スーパーファミコンから移植］有名ボードゲームがPSに登場。ルーレットをまわして，人生をシミュレートしたコースを進んでいく。道中では，原作にはないミニゲームなども登場。

宇宙豪商伝“爆烈商人（ばくれつあきんど）”

3/22 ■アステック21 ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



宇宙を舞台に商売をしていくスゴロク・タイプのボードゲーム。依頼された仕事をこなしつつ，ためたお金で星を購入して資産を増やすのが目的。マルチタップ対応で4人までの同時プレイが可能。

TIZ~Tokyo Insect Zoo

3/22 ■ゼネラル・エンタテイメント ■AVG ■5,800円(予価) ■CD-ROM



昆虫の姿に変身してしまった少年の冒険を描くAVG。映像はポリゴンを使用。メッセージはすべて音声で出力され，自分のセリフ以外に他人のセリフなどの選択もできるようになっている。

ロードラッシュ

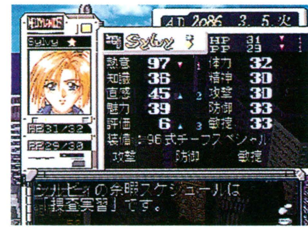
3/22 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■バイクレーシング ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］格闘要素を取り入れたバイクレーシング。襲ってくるライバルたちを，蹴りや鉄パイプで攻撃して妨害する。レースで得た賞金を使ってバイクをパワーアップすることが可能。

メルティランサー ～銀河少女警察2086

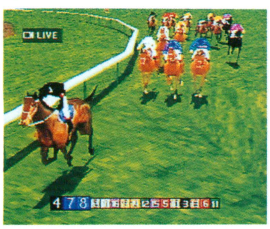
3/22 ■ブレイズ ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］銀河少女警察隊員の活躍を描いた育成SLG。1年間に部下たちを育てあげ，任務をクリアしていく。会話シーンには野上ゆかな，丹下 桜，岩男潤子ら17名の声優を起用。

ウイニングポスト2

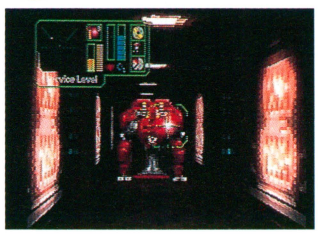
3/22 ■光栄 ■競馬SLG ■9,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］人気の競馬SLGがPSに登場。フル・ポリゴンで再現された迫力のレースシーンが見もの。美人秘書・有馬桜子のメッセージや「競馬ニュース」の内容がさらに充実している。

Defcon5／デフコン5

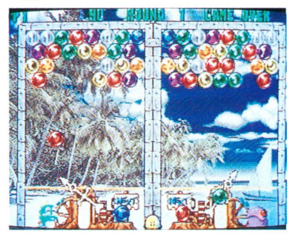
3/29 ■マルチソフト ■シューティング ■4,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］未来の地球を舞台にしたシューティング。襲いくる宇宙船を迎撃する360度シューティングと，侵入してきた敵を倒す3Dシューティングを戦いぬき，基地からの脱出をめざす。

パズルボブル2

3/29 ■タイトー ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］人気のパズルゲームを移植。1人用のパズルモードには，全30ラウンド，合計135ステージにおよぶ豊富な面を収録。新たにタイムアタック・モードが追加されている。

アクチャー・サッカー

3/29 ■ナグザット ■サッカー ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］英国グレムリン社開発による，スムーズな動きが特徴のサッカー・ゲーム。世界44か国，各チーム22名の選手を収録しており，多彩なアングルで試合をプレイできる。

キリングゾーン

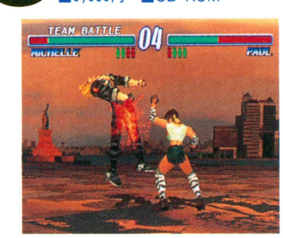
3/29 ■ナグザット ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



ポリゴンのモンスターが闘う対戦格闘。勝ち進んで経験を積んだモンスターは成長し，グラフィックが変化する。育てたモンスターのデータを持ちよって対戦することが可能。メモリーカード対応。

鉄拳2

3/29 ■ナムコ ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］ポリゴン対戦格闘の続編。基本はアーケード版『鉄拳2 Ver.B』だが，チームバトルモードやプラクティスモードを追加，デモ・ムービーやエンディングも一新されている。

アンスタック

3/29 ■システムクリエイト ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM



立体的に積まれたブロックを消していくアクションパズル。同色の爆弾とブロックを隣接させたり三つ以上並べると消え，残ったブロックが奥・下に移動する。クォーター・ビューの画面が斬新。

グラディウスDELUXE PACK

3/29 ■コナミ ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］人気横スクロール・シューティング『グラディウス』シリーズの1，2作目をカップリング。アーケードの完全移植を実現し，オープニングにはCGムービーが追加されている。

あすか120%スペシャル ～バーニング・フェスト

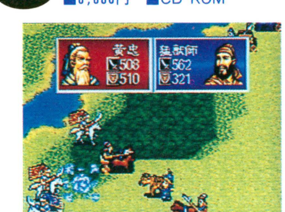
3/29 ■ファミリーソフト ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］部費の獲得をかけて美少女が戦う対戦格闘。PSの機能を活かし，拡大・縮小・半透明機能を使った演出を追加した。コマンドの簡略化など初心者への配慮もなされている。

三國志英傑伝

3/29 ■光栄 ■RPG ■8,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］中国の歴史物語「三國志演義」をベースにしたRPG。プレイヤーは劉備玄徳になりかわり，漢王朝の復興をめざす。見せ場である一騎打ちシーンには好評のCGムービーを採用。

信長の野望・天翔記

3/29 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］同社の人気歴史SLG『信長』シリーズ第6弾。さまざまな能力・特技を持った約1,000人もの武将たちが登場する。PS版ではイベント数，シナリオ数とも，大幅に増えている。

ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ

3/22 ■サンソフト ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



［ネオジオから移植］宇宙を舞台とした，スピード感あふれる対戦格闘の移植版。左右に制限のないフィールドやガードキャンセル機能が特徴となっている。PS版ではボス・キャラクターも使用可能。

スラムドラゴン

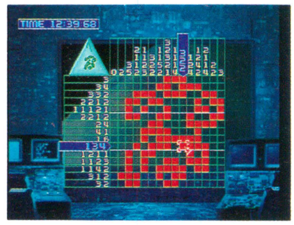
3/下　■ジャレコ　■対戦格闘　■5,800円　■CD-ROM



CGレンダリングのリアルなキャラクターが登場する対戦格闘。ボタン連打＋コマンド入力による多彩な連続技など，5種類の攻撃・防御システムを採用。パワーゲージ蓄積で超必殺技が使用できる。

Nupa〜ぬうぱ

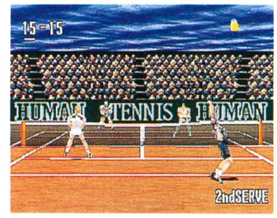
3/下　■トミー　■パズル　■4,800円(予価)　■CD-ROM



キャンペーン制を採用したロジックパズル。30分の制限時間終了や4回のミスでゲーム・オーバーとなる。問題を解くたびに，3Dポリゴンを使った立体図が観賞できる。収録問題は全300問。

ハイパーファイナルマッチテニス

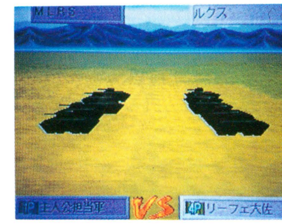
3/下　■ヒューマン　■テニス　■5,800円(予価)　■CD-ROM



ほかの家庭用ゲーム機で好評の『ファイナルマッチテニス』をPS用に改良移植。ポリゴンの採用で，キャラクターの動きがよりリアルに進化した。マルチタップ使用により，4人でのダブルスを実現。

大戦略プレイヤーズスピリット

3/下　■OZクラブ　■SLG　■7,800円　■CD-ROM



戦略シミュレーション『大戦略』がパワーアップ。従来からの「キャンペーン」「単体マップ」以外に，「詰め大戦略」「兵器バトル」モードを追加している。戦闘シーンにはポリゴンを使用。

ワイプアウト

3/下　■SCE Inter　■レーシング　■5,800円(予価)　■CD-ROM



［海外から移植］近未来を舞台にしたレーシング。AG(反重力)マシンの浮遊感覚をともなった走りが特徴で，3種類のレースモードが用意されている。対戦ケーブルを使えば2P対戦も可能。

ウルフファング　空牙2001

3/下　■エクシングエンタテイメント　■シューティング　■5,800円　■CD-ROM



［アーケードから移植］ロボットをあやつって戦うシューティング。業務用を忠実に移植したアーケード・モードと，96種の機体が選択できるPSモードを収録。音声には横山智佐，玄田哲章を起用。

テトリスX

3/29　■BPS　■アクションパズル　■5,800円　■CD-ROM



アクションパズルの元祖『テトリス』のニュー・バージョン。ハードの性能を活かし，背景のグラフィックなどが美しく生まれかわった。マルチタップの使用により4人までの同時対戦が可能。

機動戦士ガンダムVer2.0

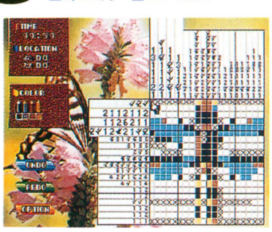
3/29　■バンダイ　■3Dシューティング　■6,800／9,800円(ブック付)　■CD-ROM



『ガンダム』ソフト第2弾。CGムービーがリメイクされた。ジオン軍モードでは，ジオンのモビルスーツに搭乗しガンダムと戦う。マニュアル・ブック同梱の『LIMITED EDITION』も同時発売。

ロジックパズルレインボータウン

3/8　■ヒューマン　■パズル　■5,800円　■CD-ROM



史上最高の700問以上の問題が用意されたロジックパズル。「レインボーロジック」モードでは，3色のロジックを重ねて1枚の絵を完成させる。ほかにも「モノクロ」「カラー」の2モードを収録。

アンジェリークSpecial

3/29　■光栄　■SLG　■7,800円　■CD-ROM



［PC-FXから移植］女性に大人気の惑星＆恋愛育成SLG。プレイヤーは女王候補の女の子となり，守護聖と協力して惑星を育て発展させていく。守護聖との親密度によっては，恋愛エンディングになる。

レボリューションX

3/1　■アクレイムジャパン　■3Dシューティング　■5,800円　■CD-ROM



［海外から移植］ハードロックバンド「エアロスミス」が出演するシューティング。バンド・リーダーとなり，世界征服をたくらむ敵と戦う。武器がマシンガンと音楽という点がユニーク。

がんばれゴエモン〜宇宙海賊アコギング

3月　■コナミ　■アクション　■5,800円　■CD-ROM



人気アクション・シリーズのPSオリジナル版。ゴエモン，エビス丸たちに加え，新たに2人の仲間「ゴロク」と「ババン」が登場。“ゴエモンインパクト”も健在，出撃シーンがムービーになった。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

今月の目玉は『FFVII』の発表だ。『EPS』シリーズは，新人アイドルのボーカル2曲＋写真映像を収録したソフト。アイレムの作品集がアイマックスから，東亜プランの作品集がバンプレストから登場する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月上旬	矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え！」	SLG	日本クラリービジネス	7,800円
3月予定	卒業〜クロスワールド	AVG	イースリースタッフ	未定
4月12日	リング・オブ・サイアス	AVG	アテナ	6,800円
	ポテスタス	SLG	ネクサスインターラクト	6,800円
	キュイーン	シューティング	メディアエンターテイメント	5,800円
4月19日	オーバードライビンDX	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	DOOM	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
4月26日	ザ・心理ゲーム	占い	ヴィジット	5,800円
	Jリーグバーチャルスタジアム'96	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	プライベートコレクション〜ときめきメモリアル	ディスクマガジン	コナミ	3,800円
	ワールドマッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	Race Drivin'a GO！GO！	ドライブ	タイムワーナーインタラクティブ	5,800円
	パンドラプロジェクト〜ザ・ロジック・マスター	SLG	チームバグハウス(オンデマンド)	(予) 5,800円
	ギャラクシアン^3	3Dシューティング	ナムコ	5,800円
4月上旬	パチパチサーガ	RPG	TEN研究所	5,800円
4月中旬	サラブレッド達の栄冠	競馬	アイランドクリエーション	5,800円
4月下旬	★ロックマンX 3	アクション	カプコン	5,800円
4月下旬	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	(予) 5,800円
4月予定	太陽のしっぽ	SLG	アートディンク	(予) 5,800円
	★アイレム・アーケード・クラシックス	オムニバス	アイマックス	未定
	★シヴィライゼーション〜新・世界七大文明	SLG	アスミック	5,800円
	チェスマスター	チェス	アルトロン	(予) 6,800円
	麻雀上手〜麻雀がうまくなる	麻雀	カプコン	4,800円
	THE HIVE WARS	3Dシューティング	ケイエスエス	6,800円
	ジョニー・バズーカ(仮)	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	めざせ戦球王！	アクションパズル	セイブ開発	(予) 5,800円
	ESPNストリートゲームス	スポーツ	SCE Inter	未定
	アクチャー・ゴルフ	ゴルフ	ナグザット	5,800円
	キャプテン翼J〜ALL JAPAN NEW GENERATIONS	サッカー	バンダイ	(予) 5,800円
	プレイスタジアム	野球	バンプレスト	(予) 5,800円
	信長疾風記 煌	SLG+RPG	BPS	(予) 5,800円
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	ネオ・プラネット	SLG	マップジャパン	(予) 6,800円
5月3日	ドリフトキング土屋圭市＆坂東正明 首都高バトル	レーシング	BPS	(予) 5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月10日	X-COM～未知なる侵略者	SLG	スペクトラムホロバイトジャパン	5,800円
	パディムス	パズル	ソフトバンク	5,800円
5月24日	★EPS角田智美「Come and Kiss me」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	未定
	★EPS仲間由紀恵「Moonlight to Daybreak」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	未定
	★EPS水谷純子「Believer Dreamer」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	未定
	★EPS森川友紀子「Becouse I Love You」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	未定
	★EPS山本ともあ「Noise Reduction」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	未定
5月31日	あいどるプロモーション～すずきゆみえ	SLG	アルュメ	未定
5月下旬	ファイティングイリュージョン～K-1グランプリ戦士	対戦格闘	エクシングエンタテイメント	5,800円
5月予定	★花札グラフティー 恋々物語	花札	アイマックス	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	デザエモン+	ツール	アテナ	5,800円
	★シティブラボー！	SLG	アルトロン	未定
	ダンジョンクリエイター	ツール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	鉄球～トゥルーピンボール	ピンボール	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	出世麻雀 大接待	麻雀	キングレコード	未定
	ウェディングピーチ	SLG	ケイエスエス	未定
	クリーチャーショック	3Dアクション	データイースト	(予) 5,800円
	徹萬SPECIAL	麻雀	ナグザット	4,800円
	テンション(仮)	RPG	バップ	5,800円
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	AVG	バンダイ	(予) 5,800円
	★北斗の拳	AVG	バンプレスト	未定
	サーキットビート	レーシング	プリズム・アーツ	5,800円
	エクストリーム・パワー	3Dシューティング	プロファイア	(予) 5,800円
	ソニックウイングススペシャル	シューティング	メディアクエスト	未定
春頃予定	エイリアントリロジー	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	NFLクォーターバッククラブ'96	アメフト	アクレイムジャパン	5,800円
	CRW／カウンターレボリューションウォー	SLG	アクレイムジャパン	5,800円
	ライズ オブ ザ ロボット2	対戦格闘	アクレイムジャパン	5,800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	対戦格闘	SNK	未定
	リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SNK	未定
	ヴァンパイア	対戦格闘	カプコン	5,800円
	X-MEN～チルドレン・オブ・ジ・アトム	対戦格闘	カプコン	5,800円
	ヴァルナホース(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	パズラー監修 お～ちゃんのお絵かきロジック2～カラーもありますわ	パズル	サンソフト	(予) 4,980円
	必殺パチンコステーション	パチンコ	サンソフト	6,800円
	アーク ザ ラッド2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ジャンピングフラッシュ！2～アロハ男爵大弱りの巻	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 5,800円
	世界地図の読み方'96(仮)	データベース	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	SLG+RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ポポロクロイス物語	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	モータートゥーングランプリ2	レーシング	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	エア・アサルト	フライトSLG	SCE Inter	未定
	★トータルNBA	バスケットボール	SCE Inter	未定
	クーロンズ・ゲート	AVG+RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	コブラ・ザ・サイコガン	シューティング	タカラ	5,800円
	ディフィート・ライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
	刻命館	未定	テクモ	未定
	すらいむしよう！(仮)	SLG	東北新社	未定
	神犬伝説PAL	RPG	東北新社	6,800円
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	Noël～ノエル	SLG	パイオニアLDC	未定
	ホタル(仮)	AVG	パイオニアLDC	未定
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス	RPG	イマジニア やのまん	未定
6月7日	★V・SPIKE(ヴィクトリー・スパイク)	バレーボール	イマジニア	5,800円
6月28日	★オーバーブラッド	AVG	リバーヒルソフト	5,800円
6月中旬	必勝パチンコ・パチスロ攻略法	パチンコ+パチスロ	アイランドクリエーション	5,800円
6月下旬	CIサーキット	レーシング	インベックス	(予) 5,800円
	タイムギャル＆忍者ハヤテ	アクション	エクゼコ	(予) 6,800円
	恐怖新聞	AVG	ユタカ	5,800円
6月予定	名探偵スチールウッド(仮)	AVG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	スーパー忍者悟空(仮)	アクション	エイコム	未定
	★ダイナマイトキング(仮)	アクション	エイコム	未定
	ショックウェーブ(仮)	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	リトルビッグアドベンチャー	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	サイバースピード	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	蟲の居所	パズル	ゲンソフト	5,800円
	アイドル雀士スーチーパイII Limited	麻雀	ジャレコ	7,800円
	★マスターズ 新・遙かなるオーガスタ	ゴルフ	ソフトバンク	未定
	クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
	★雨月奇譚	AVG	トンキンハウス	5,800円
	レイクマスターズ	フィッシング	ネクサスインターラクト	6,800円
	マクロス デジタルミッションVF-X	シューティング	バンダイビジュアル	(予) 6,800円
	キングスフィールドIII	RPG	フロムソフトウェア	(予) 6,300円
	極・大道棋	将棋	毎日コミュニケーションズ	(予) 5,800円
7月5日	スタジオP～動画でパズルだ！プップクプー2	その他	アジェンダ	(予) 5,800円
7月予定	フライングスピリット(仮)	フライトSLG	アークシステムワークス	未定
	トランスポートタイクーン	SLG	ITOCHU	未定
	ファンタムゲート～悪夢の序章	AVG	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	★トンネル(仮)	3Dシューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	★黄昏のオード	RPG	トンキンハウス	5,800円
	★学校であった怖い話S	AVG	バンプレスト	未定
	ザ・オープン・ゴルフ History of Turnberry	ゴルフ	バンプレスト	未定
	★東亜プランシューティングコレクション Vol.1(仮)	シューティング	バンプレスト	未定
	ぽじっと	テーブルゲーム	プレイアベニュー	(予) 3,980円
8月予定	★VIPER(仮)	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	★釣りバカ日誌	フィッシング	小学館プロダクション	(予) 6,800円
	謎王	クイズ	バンダイビジュアル	(予) 5,800円
	★MEGATUDO 2096	対戦格闘	バンプレスト	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	シムシティ2000(仮)	SLG	アートディンク	未定
	★戦乱	SLG	エンジェル	未定
	BELTLOGGER 9	3Dアクション	GENKI	未定
	★NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	★ハイパーオリンピック イン アトランタ	アクション	コナミ	未定
	★結婚～Marriage	SLG	小学館プロダクション	6,800円
	★らんま1/2 バトル・ルネッサンス	対戦格闘	小学館プロダクション	6,800円
	ガンシップ2000	SLG	スペクトラムホロバイトジャパン	5,800円
	トップガン	フライトSLG	スペクトラムホロバイトジャパン	(予) 5,800円
	英語の鉄人～センター試験トライアル	教育	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 4,800円
	★クライムクラッカーズ2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	るろうに剣心(仮)	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★ワイルド アームズ	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★るぷぷキューブ ルプ★さらだ	パズル	データム・ポリスター	4,800円
	フィッシュ・アイズ(仮)	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	JTCC 全日本ツーリングカー選手権	レーシング	BPS	(予) 5,800円
	ヒロイン・ドリーム	SLG	マップジャパン	未定
	スピードドライバー(仮)	レーシング	MIZUKI	未定
	新フォーチュン・クエスト～食卓の騎士たち	ボードゲーム	メディアワークス	未定
	ゲッPロボ	シューティング	ユーメディア	(予) 5,800円
9月予定	究極の倉庫番	パズル	ITOCHU	未定
	それゆけ×ココロジー	占い	ポリグラム	5,800円
	★GOII Professional	囲碁	毎日コミュニケーションズ	未定
10月予定	爆走兄弟レッツ＆ゴーミニ四駆 PS版(仮)	レーシング	BPS	(予) 5,800円
秋頃予定	★キャット・ザ・リッパー～13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ピング	未定
	MELT～フィーチャリング エディ byアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
	★同級生麻雀(仮)	麻雀	ユーメディア	未定
12月23日	★ストレスレス・レッスン(仮)	パズル	マックスファイブ	未定
12月予定	★ファイナルファンタジーVII	RPG	スクウェア	5,800円
96年予定	★プロ麻雀 極	麻雀	アテナ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	天地無用！登校無用	AVG	エクシングエンタテイメント	未定
	アパッチ(仮)	フライトSLG	ガスト	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) ―高 悠環―	AVG	ガスト	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) ―柳 判官―	AVG	ガスト	未定
	メール・プラーナ	SLG	ガスト	未定
	★ファーストクイーンIV	SLG+RPG	クレソフト	未定
	スーパーカジノスペシャル	テーブルゲーム	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	TEAM47GOMAN	格闘アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	モトクロス(仮)	バイクレーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸	RPG	コナミ	未定
	ストライカーズ1945(仮)	シューティング	彩京	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	がんばれ森川くん2号(仮)	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	トンズラ君	アクション	ソラン	未定
	ギャロップレーサー	競馬SLG	テクモ	未定
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	レーシング	メディアリング	未定
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
97年春頃予定	★ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
未定	ギルティギア	対戦格闘	アークシステムワークス	未定
	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	Not Treasure Hunter	AVG	アクティアート	未定
	RPGツクール(仮)	ツール	アスキー	未定
	時空探偵DD～幻のローレライ	AVG	アスキー	未定
	ダービースタリオンPS(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	ハイパー囲碁(仮)	囲碁	アスク	未定
	ルパン三世カリオストロの城―再会―	AVG	アスミック／東北新社	未定
	The 11th Hour～The 7th Guest II	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★スポット(仮)	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★ハイパー3Dピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★パワープレイ96(仮)	アイスホッケー	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★ブラックバス(仮)	フィッシング	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★ユーリット	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★ローンソルジャー	3Dアクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	棋太平(仮)	将棋	SPS	未定
	パリ～ダカールラリー	レーシング	エルコム	5,800円
	ウイングコマンダーIII	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	NBA LIVE96	バスケットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ビューポイント	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ミュージックアイランドVol.1 ピーターと狼	エンターテインメント	オラシオン	未定
	ミュージックアイランドVol.2 くるみわり人形	エンターテインメント	オラシオン	未定
	ウルトラ万馬券	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(つわもの)	麻雀	カルチャーブレーン	未定
	アウトライブZERO(仮)	RPG	サンソフト	未定
	上海 グレート・モーメンツ	パズル	サンソフト	6,500円
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	パズル	サンソフト	5,980円
	「麻雀戦法」安藤 満の亜空間殺法(仮)	麻雀	J・ウイング	(予) 6,800円
	★武 豊の競馬シミュレーション(仮)	競馬SLG	ジャレコ	未定
	★忍者じゃじゃ丸くん(仮)	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	いがらしみきおのスカイゴルケット	アクション	ジョルダン	未定
	バーチャルリモコン (ヘリバートI)	アクション	スリーディ	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	ガボール・スクリーン	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★ラグナキュール	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	プリンセスメーカー 3	SLG	SCE／ガイナックス	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	シミュレーションズー(仮)	SLG	ソフトバンク	未定
	東京SHADOW	AVG	タイトー	未定
	レイ・トレーサー	ドライブ	タイトー	5,800円
	マッハGo Go Go	レーシング	トミー	(予) 5,800円
	ナムコミュージアムVOL. 3	オムニバス	ナムコ	未定
	PS版ファミスタ(仮)	野球	ナムコ	未定
	エキスパート	3Dアクション	日本物産	5,800円
	キング・オブ・スタリオン(仮)	競馬SLG	日本物産	6,800円
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	ビクトリーショット(仮)	ゴルフ	バップ	未定
	★ピンボール・ファンタジーズ ・デラックス	ピンボール	バップ	未定
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	ZXE-D ～レジェンド・オブ・プラズマトライト	対戦格闘	バンダイ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	バトル・オブ……?(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	3Dベースボール(仮)	野球	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	RPG	BMGビクター	未定
	マックスレーサー	レーシング	ピーディ	未定
	オーガリアン一亜人伝ー(仮)	RPG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	怪獣戦記	RPG	プロデュース	未定
	ミッドランド～幻の王国(仮)	RPG	未来ソフト	未定
	アルナム弁当～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	ブルーフォレスト物語	RPG	ライトスタッフ	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定
	エネミーゼロ	AVG	ワープ	未定

■発売が無期延期になった作品……●放課後(仮)(BPS)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●カオスコントロール(アクレイムジャパン)3月→未定●ダブルドラゴン(アーバンプラント)未定→2月●NBA JAMトーナメントエディション(アクレイムジャパン)2月→3月●アローン・イン・ザ・ダーク2(エレクトロニック・アーツ・ビクター)2月23日→未定●トワイライトシンドローム 探索編(ヒューマン)2月下旬→3月1日●チャンピオンレスラー実況ライブ(タイトー)2月23日→2月16日●ディスクワールド(メディアエンターテイメント／HAMLET)2月23日→3月15日●リターン・トゥ・ゾーク(バンダイビジュアル)2月23日→3月●アドバンスドV.G.(TGL)2月23日→3月●ハードロックキャブ(アスミック)2月下旬→2月16日●ヴォルケンクラッツァー～審判の塔(アスミック)2月下旬→3月1日●パペットズー ピロミィ(ヒューマン)2月下旬→2月16日●3Dレミングス(SCE Inter)2月23日→3月●CRITICOM～ザ・クリティカルコンバット(ビック東海)2月23日→3月中旬●ワールドカップゴルフ～INハイアットドラドビーチ(ココナッツジャパン エンターテイメント)2月中旬→3月1日●ゲームの達人2(サンソフト)2月中旬→3月1日



3DO

3DO

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

おおかたの予想どおり『Dの食卓～ディレクターズカット』が1位に。上位はかなり混戦だった。

順位		タイトル	発売元	ジャンル	価格
1	初登場	Dの食卓ディレクターズカット	ワープ	AVG	5,980円
2	初登場	アイドル麻雀ファイナルロマンス2～ハイパーエディション	アンフィニエンタテイメントテクノロジ	麻雀	7,800円
3	初登場	ショートワープ	ワープ	オムニバス	2,800円
4	前4位	プロ野球バーチャルスタジアム	エレクトロニック・アーツ・ビクター	野球	6,900円
5	前1位	アウトバーントキオ	Panasonic／Sanai	レーシング	5,800円
6	↑再登場	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	RPG	6,800円
7	↑再登場	アクアワールド海美物語	MIZUKI エンターテインメント		7,800円
8	↑前9位	閉ざされた館	スタジオ3DO	3Dアクション	6,800円
9	↑再登場	卒業II Special～ネオ・ジェネレーション	シャーロック	SLG	7,800円
10	前6位	N.O.B.	三洋電機	SLG	6,800円

今月の新作 新作は2本のみ。とてもキビシイ状況だ

今月の新作は合計2本と激減！たのみの綱である海外作品が，日本で大ヒットとまでいかず，苦しい展開をつづけていた3DOであるが，ここにきて各メーカーのソフト提供のペースがにぶくなってきたようだ。

好意的に見れば，待望の64ビット機「M2」に向け，ソフト開発の転換期を迎えているということなのかもしれない。しかし，現3DOユーザーにとってはかなり切迫した状況であることに変わりはない。いまある市場を活気づかせ，継続していくことが一番ではないだろうか。 (曳地哲司)

Vゴールサッカー'96

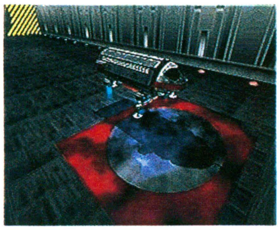
3/22 ■テクモ ■サッカー ■6,800円 ■CD-ROM



[アーケードから移植] アーケードの人気サッカーを移植。「得意技」が従来の8種類から28種類へと大幅に増加している。個性的な全42チームを収録，豊富なゲームモードが楽しめる。

Defcon5／デフコン5

3/29 ■マルチソフト ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 360度シューティングと3Dアクション・シューティングで構成されたゲーム。企業の陰謀により鉱山基地に送り込まれた男が，その秘密をあばくために襲いくる敵と戦う。

DataBase 3DO新作発売予定表

今月もカプコンから新作が発表されている。スーファミで発売されていた『ロックマンX3』だ。これで，来月は2本のカプコン・ソフトが登場することになる。また，サクセスからは『7人の達人』というボードゲームも公開された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
95年12月	ドライビングスクール～普通免許学科編	教養	ジィスクライフサポート	(通販)5,800円
4月下旬	★ロックマンX3	アクション	カプコン	5,800円
4月予定	麻雀上手～麻雀がうまくなる	麻雀	カプコン	4,800円
6月予定	クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
春頃予定	★7人の達人	ボードゲーム	サクセス	未定
	ドラゴン・ロア	AVG	マルチソフト	未定
	ブルーフォレスト物語～風の封印	RPG	ライトスタッフ	未定
96年予定	Dの食卓2(M2)	AVG	ワープ	(予) 8,800円
未定	ウォーターワールド	アクション	インタープレイ	未定
	キャスパー	アクション	インタープレイ	6,800円
	キングダム	AVG	インタープレイ	6,800円
	クレーファイターII	アクション	インタープレイ	6,800円
	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ	12,800円
	フランケンシュタイン	AVG	インタープレイ	未定
	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	定石大事典	囲碁	エマテック	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「あかずきん」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「イソップものがたりvol.2」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「おやゆびひめ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ねむりひめ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピーターパン」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピノキオ」	絵本	エルコム	未定

(M2)……M2専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	平田昭吾インタラクティブ絵本「みにくいあひるのこ」	絵本	エルコム	未定
	ナオコとヒデ坊英語の天才1	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊漢字の天才2	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊漢字の天才3	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊国語の天才1	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊算数の天才3	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊料理の天才1	教育	学漫	3,980円
	必殺パチンココレクション(仮)	パチンコ	サンソフト	未定
	キッズTV	AVG	スタジオ3DO	未定
	スターファイター	シューティング	スタジオ3DO	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	スタジオ3DO	未定
	Po'ed(ピーオード)	シューティング	スタジオ3DO	未定
	フェニックス3	アクション	スタジオ3DO	未定
	リターン・トゥ・ゾーク	AVG	バンダイビジュアル	未定
	ワールドカップゴルフ(仮)	ゴルフ	USゴールドジャパン	6,800円
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	(予) 6,300円
	横町4丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定

■発売中止が決定した作品……●The 11th Hour～The 7th Guest II(ヴァージンインタラクティブ)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ライズ オブ ザ ロボット(マルチソフト)春頃→3月●即戦力の定石(G.A.M.)春頃／価格未定→3月／8,800円●テレビのツボ～迷プロデューサー伝説(MBS企画／日本アソビプラン)未定●ハウスキーパー(ハミングバードソフト)未定●誕生～デビュー～ピュア(シャーロック)3月中旬→3月22日●ザ・タワー(オープンブック)2月→3月8日●キャプテンクエーザー(スタジオ3DO)2月→2月16日●王国のグランシェフ(サラインターナショナル)2月23日→3月1日●ときめき麻雀パラダイススペシャル～恋のてんぱいビート(ソネット)2月中旬→3月1日



PC-FX

PC-FX

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

『チームイノセント』と『アニメフリークVol.1』が再登場だ。

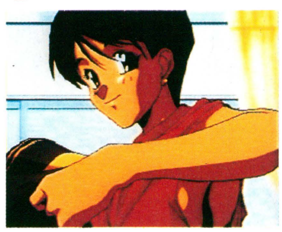
順位	前回	タイトル
1	前1位	アニメフリークFX Vol.2 ●NECホームエレクトロニクス ●ディスクマガジン ●6,800円
2	前2位	アンジェリークSpecial ●SLG ●光栄／NEC HE ●7,800円
3	↑再登場	アニメフリークFX Vol.1 ●NECホームエレクトロニクス ●ディスクマガジン ●6,800円
4	↑再登場	チーム・イノセント 〜ザ・ポイント・オブ・ノー・リターン ●ハドソン ●AVG ●9,800円
5	前3位	ルナティックドーンFX ●アートディンク／NEC HE ●RPG ●8,800円

今月の新作 待望のPC-FX完全オリジナルRPGが登場!

本体登場以来，その動画再生機能を活用したAVGや育成SLGなどが中心となってソフトがリリースされているPC-FX。そのいっぽうで，他機種では人気のあるRPGが，なぜかパソコンからの移植作『ルナティックドーンFX』ただ1作しか発売されていない。そんななか，ついにオリジナルRPG『ミラークルム』が登場する。流麗なアニメーションはもちろんのこと，リアルな戦闘とスムーズな操作性とを両立するさまざまな新システムが導入された1作だ。文字どおりの意欲作に期待しよう。(山田真也)

スーパーリアル麻雀PⅤFX

3／22 ■ナグザット ■麻雀 ■9,800円(予価) ■CD-ROM



［アーケードから移植］ゲーム・センターで大人気の『スーパーリアル麻雀』シリーズ最新作をFXに移植。遠野みずき・藤原 綾・早坂 晶の3人の女の子を相手に，麻雀で勝負を挑む。

ミラークルム 〜ザ・ラスト・レベレーション

3／29 ■レイフォース／NEC HE ■RPG ■7,800円 ■CD-ROM



FX初の完全オリジナルRPG。動画再生機能を活用したアニメーション，独特の戦闘シーンなどが特徴。コマンド入力システムやアイテムの鑑定説明モードなどを採用し，操作性を重視している。

銀河お嬢様伝説ユナFX 〜哀しみのセイレーン

3／8 ■ハドソン ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



PCエンジンで大好評の同シリーズが，PC-FXで大幅にパワーアップ。ユナを筆頭におなじみのキャラが活躍するストーリーのほか，7種類ものミニゲームや，前作最終バトルのFXバージョンも楽しめる。

DataBase PC-FX新作発売予定表

今月は3本の初登場がエントリーしている。中でも『超神兵器ゼロイガー』は，PC-FXとしてははじめてのシューティング・ゲームだ。『となりのプリンセス』『リトルキャッツ』も年内発売を目標として制作進行しているそうだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月29日	スーパーパワーリーグFX	野球	ハドソン	8,800円
4月5日	アニメフリークFX Vol. 3	ディスクマガジン	NECホームエレクトロニクス	6,800円
4月予定	デア ラングリッサーFX	SLG	NCS／NEC HE	7,800円
	お嬢様捜査網	AVG	ヘッドルーム／NEC HE	未定
5月予定	ボイスパラダイス	AVG	アスク講談社／NEC HE	7,800円
	バウンダリーゲート ドーター・オブ・キングダム	RPG	パック・イン・ビデオ／NEC HE	8,800円
春頃予定	同級生2	AVG	NECインターチャネル	未定
夏頃予定	ブルーブレイカー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定
	女神天国II	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	チップちゃんキィーック！	アクション	カスタム／NEC HE	未定
	ファーランドストーリーFX	SLG	TGL／NEC HE	未定
	ファイアーウーマン 纏(まとい)組	SLG	徳間書店／NEC HE	未定
	続・初恋物語 修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	未定
	ラスト インペリアル プリンス(仮)	RPG	日本アプリケーション／NEC HE	未定
未定	卒業R〜グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	天地無用！魎皇鬼FX(仮)	AVG	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイトIV	RPG	NECインターチャネル	未定
未定	きゃんきゃんバニーエクストラDX(X指定)	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	虚空漂流ニルゲンツ	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	★超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	未定
	★となりのプリンセス	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	★リトルキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	アンジェリークSpecial 2 (仮)	SLG	光栄／NEC HE	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ・遙かなるオーガスタ3(仮)	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道！Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定
▼PC-FXGA専用				
未定	んーにゅー	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定

■発売中止が決定した作品……●バーチャルインベーダー(仮)(NECホームエレクトロニクス)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ブルー・シカゴ・ブルース(NECホームエレクトロニクス)未定→3月22日●上海 万里の長城(アスク講談社／NEC HE)未定→3月15日

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です／★……今月DataBaseに初登場した作品



バーチャルボーイ

VIRTUAL BOY

今月も新作ナシ。まだまだ可能性を秘めているハードだけに，これからの“再スタート”に期待したいのだが……。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	タイトル
1	↑前5位	マリオクラッシュ ●任天堂 ●アクション ●4,900円
2	前1位	バーチャルボーイ ワリオランド 〜アワゾンの秘宝 ●任天堂 ●アクション ●4,900円
3	↑再登場	V・テトリス ●BPS ●アクションパズル ●4,980円
4	↑再登場	バーチャルプロ野球'95 ●ケムコ ●野球 ●5,480円
5	前4位	マリオズテニス ●任天堂 ●テニス ●4,900円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表

今年に入ってからは，いまだ新作ゼロのVB。来月こそは……？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	スターシード	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 5,800円
96年予定	バーチャルジョッキー	競馬SLG	ライトスタッフ	未定
未定	湾岸戦線レッドシティ	シューティング	アスミック	5,800円
	ドラえもん	アクション	エポック社	5,500円
	〜のび太のドキドキ！おばけランド	3Dシューティング	J・ウイング	(予) 6,800円
	アウト・オブ・ザ・デスマウント(仮)			
	Jリーグ3Dステージ	サッカー	J・ウイング	(予) 6,900円
	バウンド・ハイ！	アクション	日本システムサプライ	未定
	ナイトランディング(仮)	フライトSLG	パウ	未定
	バーチャルダブル役満	麻雀	バップ	5,300円
	バーチャルボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	ヴァーチャルガンマン	シューティング	ビクターエンタテインメント	5,800円
	ヴァーチャルドッジボール	アクション	ヘクト	(予) 5,800円
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

■発売中止が決定した作品……●ニコちゃんバトル(BPS)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●新日本プロレスリング 激闘伝説(トミー)3月→未定●空とぶヘンリー(ヒューマン)発売日未定／価格未定



ピピンアットマーク

PIPPINATMARK

勇躍躍如

待ちくたびれた!?「ピピン・アットマーク」3月22日発売

ようやっと，ほんとにようやっと，バンダイ・デジタル・エンタテインメントから「ピピン」が3月22日に発売となる。開発スタートから2年。製品名「ピピンアットマーク」として，ついに登場するこの機械を待ちわびていた人も多いのではないだろうか。

パソコンにとっての2年は長い。とくにこの2年間，さまざまなムーブメントが一度におとずれ，その影響で今も大きく揺れ動いている。つねに割高感につきまとわれていたパソコンが，安価なIBM-PC／AT互換機の登場により一気に低価格競争に突入し，ローエンド・マシンにまでペンティアムが使われだし，そしてWindows95の発売……。

当初は低価格で高性能なマルチメディア・プレーヤーという位置づけだったピピンが，14400bpsのFAXモデムが付属され，インターネットを意識した通信端末という一面を強調しながら発売されるというのも，この2年の影響の大きさをうかがわせる。商品名に使われている“アットマーク”とは，インターネットでIDの表記に使われる“@”を意識したものなのだ。

さて気になる性能だが，CPUにはIBMとモトローラ，アップルが共同開発したPowerPC603／66MHzを採用している。キャッシュ・メモリは16KB，メインメモリはRAMに6MBを実装。このうち1MBをVRAMとして画面表示用に利用する。また，別売りのメモリーカードを装着することで容量を増設できる設計で，メモリカードは2MB，4MB，8MBの3種類があり，最大14MBのRAMを実装できるようになっている。

CD-ROMドライブは4倍速，16bit／44KHzのデジタルサウンド録音，再生が可能。画面表示能力は640×480ドット・最大32,000色で，NTSC，PALのビデオ信号として出力できるほか，VGAディスプレイにも接続できるのがポイント。

付属のパッドはトラック・ボールやカーソル・キーなどを装備，これだけですべての操作が可能だが，オプションでA6サイズのタブレットがついた専用キーボード（予価9,800円）の発売も予定されている。さらに変換コネクタを利用すれば，一部機能に制限はつくものの，Macintoshシリーズ用のADBポートに接続できる機器がそのまま利用できるのはうれしい。

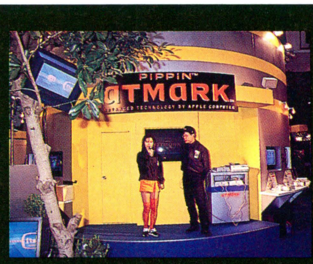
ソフトは基本的にMacintoshと同じものが動作し，プリンタもMac用のものがそのまま接続できるうえ，オプションのフロッピードック（予価12,000円）を接続すれば，フロッピーを通じて他のピピンやMacなどとデータのやりとりも可能になる。

価格は，本体に14400bpsのモデムとソフト4タイトルが付属して64,800円（税別）。売れ行きがとても気になるマシンだ。**（稲垣宗彦）**

低価格PowerPC搭載機登場



▲本体を50,000円と考えると500ドル・パソコンという側面も持ちあわせている。いろいろな意味で，先行きが気になる機械だ



◀2月21日から幕張で開催されたMACWORLD Expo会場で，はじめて一般に公開されたピピンアットマーク



◀タブレットがついたぴぴん専用キーボード。キータッチなど使い心地はまだわからないが，コンパクトな点は便利そう



▶本体底面にはめ込むカタチのフロッピードック。Apple Super Driveで，同型のMOドライブも参考出展



▶通常のテレビにも接続できるピピンアットマーク。本体の背面にはビデオ出力や音声出力の端子が並んでいる

ピピンアットマーク本体 性能仕様	
MPU	PowerPC603/66MHz
RAM	標準実装6MB（うち1MBをVRAMに使用）
CD-ROMドライブ	4倍速内蔵
画像出力	VGA、NTSC、PALの3出力方式が可能
オーディオ機能	ステレオCDクオリティ
通信機能	GeoPortを採用
拡張スロット	PCI準拠端子×1（専用メモリカード：2/4/8MB別売） シリアルポート×1
対応CDフォーマット	Pippin用CD-ROM、音楽用CD
外形寸法	H89mm×W226mm×D257mm
重量	約3.5kg

特別ネットワークセット
本体×1
コントローラー×1
専用モデム×1
Pippin用CD-ROMソフト×4
取扱説明書　ほか

専用モデム 仕様	
通信速度	DATA：14400bps FAX：14400bps
外形寸法	H36mm×W71mm×D91mm
コード長	約3m
重量	約250g

付属コントローラ 仕様	
入力部	トラックボール×1　方向×1　コマンドキー×1
外形寸法	H51mm×W157mm×D95mm
コード長	約2.5m
重量	約250g



スーパーファミコン

SUPER FAMICOM

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

『ドラゴンクエストVI』強し。ほとんどブッチギリである。『ドンキー』はスタミナ切れか？　『ぷよ通』は『リミックス』発売後の動向がどうなるか興味深い。

1 ドラゴンクエストVI ～幻の大地

前1位

●エニックス
●RPG
●11,400円



2 スーパードンキーコング2 ～ディクシー&ディディー

前2位

●任天堂
●アクション
●9,800円



3 す～ぱ～ぷよぷよ通

↑前6位

●コンパイル
●アクションパズル
●8,800円



4 SDガンダムGNEXT

初登場

●バンダイ
●SLG
●12,800円



5 スーパー桃太郎電鉄DX

前4位

●ハドソン
●ボードゲーム
●9,500円



6 スーパーファイヤープロレスリングX　↑前10位
●ヒューマン　●プロレス
●11,900円

7 信長の野望・天翔記　初登場
●光栄
●SLG
●12,800円

8 ロマンシング　サ・ガ3　前8位
●スクウェア
●RPG
●11,400円

9 RPGツクール2　初登場
●アスキー
●ツール
●12,800円

10 不思議のダンジョン2 ～風来のシレン　前3位
●チュンソフト　●RPG
●11,800円

挑戦者あり　スーパーファミで通信対戦！「XBANDモデム」

スーファミに，対戦型ゲーム用「XBAND(エックスバンド) モデム」が発売される。これは，米国カタパルト・エンタテインメントが開発した通信モデムで，日本では日商岩井が発売元になる。

XBANDモデムをスーファミにセットし，そこに対応ゲームソフト（サービス開始時は『スーパーストリートファイターII』『スーパーマリオカート』『スーパーファイヤープロレスリングX』が対応予定）を差し込み，さらに電話回線をつなげる。この状態でホスト・コンピュータにアクセスすると，対戦相手をさがした　電子メールを送受信できるのだ。対戦相手がいない場合はいったん回線が切断されるが，相手が見つかりしだい相手の料金負担で電話がかけなおされる仕組みだ。

利用料金は電話代のほかに，1回の接続に40円かかる。これはXBANDカード(40度数1,600円) としてカタパルト社が販売，玩具店やローソンなどで購入できる。このカードをXBANDモデムに差し込むと，回線が接続可能になるのだ。キミもこの通信システムに参加してみよう。　　　　（藪良小路）

▼▶「チャレンジ」というのが対戦モードのこと。1度対戦した相手との再戦のやりとりや，メールの交換サービスまである。スゴイ！

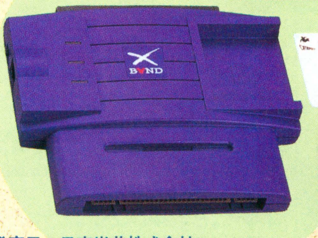






◀ライバルができたら，リストに登録してメールで対戦の打ちあわせもしておこう

XBAND™





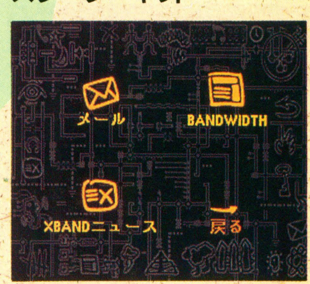
スターターキット

発売元：日商岩井株式会社

■6,800円　■4月発売予定

（XBANDカード〔20度数〕付）

本体寸法	幅156mm×33mm×139mm
本体重量	0.25kg
通信速度	2400bps
接続方法	モジュラージャック式



▲『ストII』『マリオカート』『ファイプロX』以降も順次増加予定だ

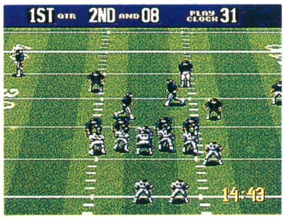
問いあわせ：カタパルト・エンタテインメント㈱カスタマーサポート　☎03-3505-9369

今月の新作

いよいよ『マリオRPG』が発売。スーファミの可能性を広げたかにみえたスクウェアだが，皮肉にも先日PSへの参入を発表した。任天堂との共同制作はコレが最後か？

NFLクォーターバッククラブ'96

3/1　■アクレイムジャパン　■アメフト　■11,800円　■24メガ・カートリッジ



[海外から移植] NFL（ナショナルフットボールリーグ）の全チーム・全プレイヤーが登場。天候や難易度の変更はもちろん，歴史的名シーンのシミュレート，スローリプレイもサポートしている。

レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム

3/1　■アクレイムジャパン　■プロレス　■11,800円　■24メガ・カートリッジ



[海外から移植] 米国プロレス団体WWFのレスラー6人が登場。ヨコズナ，アンダーテイカーなどの選手による派手な大技が続出する。必殺技も簡単操作で使えるほか，難易度の設定も可能。

レボリューションX

3/1　■アクレイムジャパン　■3Dシューティング　■11,800円　■24メガ・カートリッジ



[海外から移植]誘拐された人気ロックバンドのメンバーを救出するため，リーダーが音楽を武器に単身乗り込む3Dシューティング。世界を混乱におとしいれようとする敵を，戦闘ヘリや武装車両で攻撃する。

鮫亀

3/1 ■ハドソン ■パズル
■8,980円 ■16メガ・カートリッジ



パソコンで世界中に広まったパズルが，新グラフィックでスーファミに登場。二つ以上隣接するコマを消していく。コマデータは，子カセットやセントギガなどを通じて入手できる。

DOOM

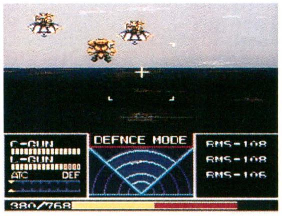
3/1 ■イマジニア ■3Dアクション
■12,800円 ■16メガ・カートリッジ



［海外から移植］パソコンで大ヒットした3Dアクション・シューティング。モンスターあふれる基地内を，より強力な武器を拾いつつ探索する。グロテスクな敵キャラとのリアルタイム・バトルが特徴。

機動戦士Zガンダム ～AWAY TO THE NEWTYPE

3/1 ■バンダイ ■SLG
■11,800円（予価） ■24メガ・カートリッジ



「Zガンダム」をテーマにした，各種ミッションをクリアしていくSLG。マップ上でのクロスレンジ・システムと，3D画面での空中戦のロングレンジ・システムを採用。コマンド式の必殺技もある。

晦～つきこもり

3/1 ■バンプレスト ■AVG
■7,800円 ■32メガ・カートリッジ



主人公の祖母の七回忌に集まったさまざまな職業の親戚が怪談を語るというデジタル・ホラー。分岐も豊富で，話をする順番でも内容が変化していくマルチ・シナリオ形式を採用している。

実戦パチンコ必勝法!2

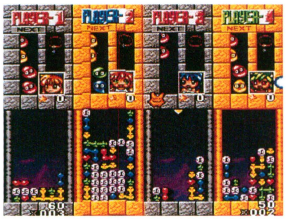
3/8 ■サミー ■パチンコ
■7,800円 ■12メガ・カートリッジ



『実戦パチンコ必勝法』第2弾。CRくだもの畑（サミー），CRFネプチューン（三共），マジックキャメル2A（ニューギン）など5機種を収録。台講座モードでは，3項目にわたって機種の特徴を攻略する。

す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス

3/8 ■コンパイル ■アクションパズル
■6,800円 ■16メガ・カートリッジ



人気のアクションパズルが，新モードを加え，プライスダウンして登場。「ひとりでぷよぷよ」に，延長戦キャラを含めた全員を相手にする勝ち抜き戦が加わった。練習モードや音楽なども改良。

銀河戦国群雄伝ライ

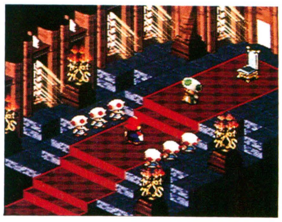
3/8 ■エンジェル ■SLG
■10,800円 ■16メガ・カートリッジ



アニメ化もされた人気コミックが，宇宙を舞台にしたSLGに。主人公を銀河帝国皇帝にするシナリオ・モード，最大4人で戦うフリーモードがある。原作の雰囲気そのままに艦隊戦や白兵戦が楽しめる。

スーパーマリオRPG

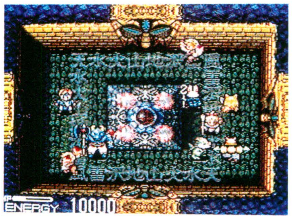
3/9 ■任天堂 ■ARPG
■7,500円 ■32メガ・カートリッジ



任天堂の看板キャラ・マリオが，3Dレンダリングをほどこした RPGになった。連打やタメで大技も飛びだすコマンドバトルに加え，ジャンプやダッシュでアクション・イベントをクリアする。

カオスシード～風水回廊記

3/15 ■タイトー ■RPG
■9,980円 ■20メガ・カートリッジ



中国の地勢学「風水」を取り入れたシミュレーションRPG。プレイヤーは「召喚部屋」「攻撃部屋」などが作れ，思いのままにダンジョンに手を加えて攻め込む敵との戦いを有利に展開できる。

峠・伝説　最速バトル

3/22 ■BPS ■レーシング
■10,800円 ■24メガ・カートリッジ



実在する有名ドライバーがモデル・監修した公道バイクレース。峠などのレース・スポットを11人の走り屋と争うシナリオ・モードに加え，タイムアタックや，ハングオンの美しさを競うモードがある。

サテラビュー対応

ダービースタリオン96

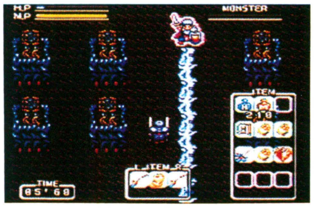
3/15 ■アスキー ■競馬SLG
■12,800円 ■24メガ・カートリッジ



競走馬育成SLGシリーズの最新作。変更されたJRAの番組と日程に準拠，ファンファーレは実際の競馬場のものを採用するなど，こまかい配慮がある。サテラビューにてデータ配信サービスを開催。

ブランディッシュ2エキスパート

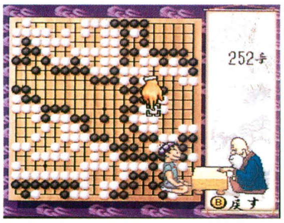
3/15 ■光栄 ■ARPG
■8,800円 ■24メガ・カートリッジ



機能を追加しながら価格をさげた『ブランディッシュ2』新バージョン。ゲームの難易度を3段階に調節可能となり，初心者から熟練者まで対応。本編を解けば，タイムアタック・モードも追加される。

林海峯九段の囲碁道場

3/22 ■アスク講談社 ■囲碁
■14,800円 ■12メガ・カートリッジ



林海峯の名を冠した囲碁ソフト。力と性格の異なる棋士を選んで，実戦勝負を楽しめる。ていねいな用語集や，練習問題つきの打ちかた解説も充実しており，初心者でも抵抗なく囲碁を楽しめる。

ギャンブル放浪記

3/22 ■バップ ■ボードゲーム
■8,500円 ■8メガ・カートリッジ



旅打ちのギャンブラー人生をすごろくに。ひたすら手持ち資産を増やすことが目的。アウトロー的なギャンブラー・ワールドを反映したキャラと設定は，独自色にあふれている。

ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険

3/22 ■ハドソン ■アクション
■6,800円 ■16メガ・カートリッジ



『迷宮組曲』で活躍したミロンが，魔人アモンを倒すために童話的な世界を進む。ジャマをする敵は，踏みつけたりシャボン玉を飛ばして撃退。アイテムや特殊能力を覚えて，五つの楽器を集める。

NEWヤッターマン ～難題かんだいヤジロベエ

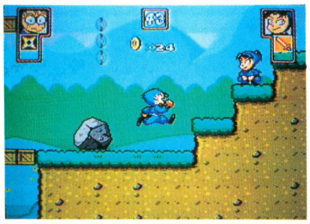
3/22 ■ユタカ ■アクション
■8,800円 ■12メガ・カートリッジ



なつかしの名作がゲームになって16年ぶりに登場。ヤッターマンと悪玉トリオとが，宝をめぐって2分割画面で妨害をしあう。メカの素を取れば，ゾロメカのパズルゲームも楽しめる。

忍たま乱太郎2

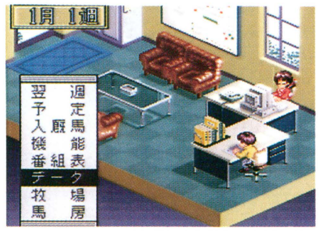
3/22 ■カルチャーブレーン ■アクション ■7,800円 ■8メガ・カートリッジ



乱太郎，ジンベエ，ミキなど，テレビでおなじみのキャラが五つのショート・ストーリーで大暴れ。アドベンチャーやアスレチック，サブゲームにくわえて，豊富なビジュアルも用意されている。

実況競馬シミュレーション ステイブルスター～厩舎物語

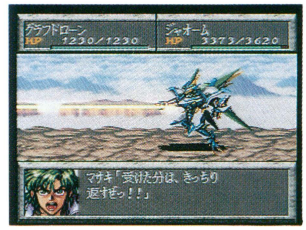
3/22 ■コナミ ■競馬SLG ■11,800円 ■32メガ・カートリッジ



調教師の視点で見た競馬界のシミュレーション。プレイヤーは免許を得て開業したばかりの調教師となり，数々の目標を達成していく。事務所や顧客との交流，季節ごとのイベントもある。

魔装機神 スーパーロボット大戦外伝

3/22 ■バンプレスト ■SLG ■7,800円 ■24メガ・カートリッジ



同シリーズのオリジナル・キャラ，サイバスターが主役のシミュレーションRPG。異世界に召喚されたマサキが，科学文明と魔法の入りまじった世界で戦う。ロボットの描写がよりリアルに。

'96全国高校サッカー選手権

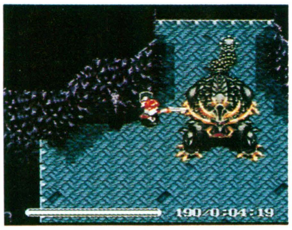
3/22 ■魔法株式会社 ■サッカー ■7,800円 ■12メガ・カートリッジ



1人の高校生として試合をこなすだけでなく，チームを育成し優勝をめざすサッカー。試合中は全員の操作が可能で，キャプテンの指示でチームを動かせるため，複雑なテクニックにも対応できる。

イースVエキスパート

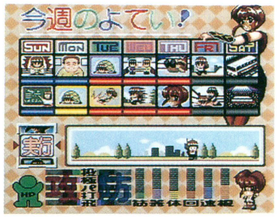
3/22 ■光栄 ■ARPG ■11,800円 ■24メガ・カートリッジ



敵モンスターの内部パラメータを調整したアクションRPGの改訂版。プレイヤーの攻撃に対し，回り込みや反撃をしてくることも。ボスキャラと連続で闘うタイムアタック・モードを追加している。

美少女レスラー列伝 ～ブリザードYuki乱入!?

3/29 ■ケイエスエス ■プロレスSLG ■8,000円 ■20メガ・カートリッジ



プロレス・コミックを題材にした育成シミュレーション。ブリザードYukiのほか，5人からマイキャラを選んで育成することが可能。トレーニングを積み，指示をあたえるカタチで試合を進行させる。

GTレーシング

3/29 ■イマジニア ■レーシング ■10,800円 ■16メガ・カートリッジ



国内外のツーリング・カー10車を実名登録したレースゲーム。架空の選手権を勝ち抜くシナリオ・モード，オリジナル・レース車両の製作，対戦プレーなど，幅広く楽しむことができる。

それ行け♥エビス丸からくり迷路 ～消えたゴエモンの謎!!

3/29 ■コナミ ■アクションパズル ■5,800円 ■8メガ・カートリッジ



帰ってこないゴエモンを追って，エビス丸がからくりアイランドの迷路に潜入。敵や仕掛けにつぶされないようにゴールをめざす。ギャグタッチの内容で，マルチ・エンディングを採用している。

京楽・三洋・マルホンParlor！パーラー！5 ～パチンコ3社・実機シミュレーションゲーム

3/29 ■日本テレネット ■パチンコ ■10,800円 ■16メガ・カートリッジ



人気シリーズ第6弾。実機シミュレーションながら，攻略モードのほかにゲーム要素もある。フリーモードでは1年間のパチプロ生活を体験し，年間ランキングの上位を狙うのが目的。

アンジェリーク ヴォイス・ファンタジー

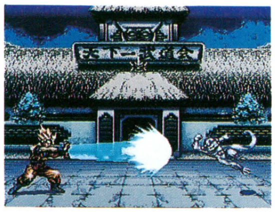
3/29 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■24メガ・カートリッジ



［PC-FXから移植］女王の座をめざし，惑星を発展させるSLG。CDとボイサーくんが同梱されており，ゲームの魅力である守護聖たちの音声が，リモコン対応のCDプレーヤーで堪能できる。

ドラゴンボールZ ハイパーディメンション

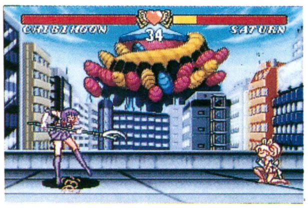
3/29 ■バンダイ ■対戦格闘 ■7,800円 ■24メガ・カートリッジ



人気の対戦格闘が，より広いフィールドになって登場。ふっとばし，3D技などの新システムを採用している。接近戦で相打ちになるとラッシュバトルとなり，コマンド入力によって多彩な技がだせる。

美少女戦士セーラームーンSuperS ～全員参加!!主役争奪戦

3/29 ■エンジェル ■対戦格闘 ■7,980円 ■24メガ・カートリッジ



セーラーサターンを含む10人がヒロインの座をめざして闘うことになった。前作『主役争奪戦』から，コスチュームと必殺技がパワーアップ，サウンドやグラフィックも改良されている。

スーパーフォーメーションサッカー96 ワールドクラブエディション

3/29 ■ヒューマン ■サッカー ■7,500円 ■12メガ・カートリッジ



ワールドカップ，セリエAをあつかったサッカー。ヨーロッパ，南米，アジアの強豪チームを18チーム収録。総当たり戦や，勝ち抜き戦が楽しめる。シングル戦は最大4人でプレイ可能。

SDガンダムGNEXT ユニット&マップコレクション

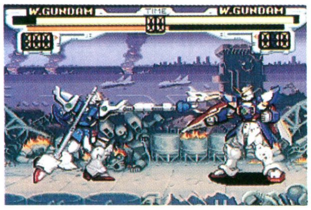
3/29 ■バンダイ ■データ集 ■3,800円(予価) ■4メガ・カートリッジ



衛星放送で配布されていた各種データをROMカセットとして販売。ユニット30種類，マップ6種類を収録，ウイングガンダムゼロやガンダムエピオンなど最新型が登場する。要『GNEXT』本体。

新機動戦記ガンダムW ～エンドレス・デュエル

3/29 ■バンダイ ■対戦格闘 ■7,500円 ■16メガ・カートリッジ

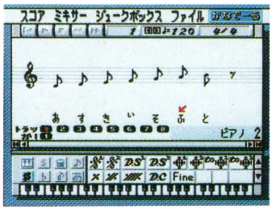


リアル・ガンダム最新作「ガンダムW」が対戦格闘になって登場。起動音，攻撃音，ビジュアルは原作さながらの迫力を再現している。ウイングガンダム，ガンダムデスサイズなど，10機が使用可能。

サテラビュー対応

音楽ツクールかなでーる

3月 ■アスキー ■ツール ■価格未定 ■8メガ・カートリッジ



カンタンに作曲が楽しめる音楽ツール。音を確認しながら画面上に音符を配置し，8パートまでの楽譜が書け，文字を表示すればカラオケにもなる。曲は，ほかのツクール・シリーズでも利用可能。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

バンプレストから『同級生2』『ドラゴンナイト4』が発売される。スーファミということでマイルドにアレンジはされるだろうが，原作がパソコンの18禁ソフトなだけに，ちょっと気になる移植だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月29日	GTレーシング	レーシング	イマジニア	10,800円
	★スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	プロレス	ヒューマン	8,000円
4月5日	実戦パチスロ必勝法！山佐伝説	パチスロ	サミー	6,900円
4月12日	魔法陣グルグル2	RPG	エニックス	8,000円
4月26日	Jリーグエキサイトステージ'96	サッカー	エポック社	7,980円
	スーパーボンバーマン4	アクション	ハドソン	7,777円
	★スーパートランプコレクション2	テーブルゲーム	ボトムアップ	8,900円
4月中旬	一発逆転!! 競馬・競輪・競艇(仮)	ギャンブル	パウ	未定
4月予定	サウンドノベルツクール(SV)	ツール	アスキー	未定
	蓬萊学園の冒険！	RPG	J・ウイング	(予) 7,980円
	HEIWAパチンコワールド3(仮)	パチンコ	ショウエイシステム	7,800円
	スプリガン・パワード	シューティング	ナグザット	9,800円
	スーパー競艇2	競艇SLG	日本物産	未定
	ごきんじょ冒険隊	RPG	パイオニアLDC	9,980円
	サラブレッドブリーダーIII	競馬SLG	ヘクト	(予)12,800円
5月24日	トレジャーハンターG	RPG	スクウェア	未定
5月予定	フィッシング甲子園	フィッシング	キングレコード	未定
	実況パワープロレスリング'96 〜マックスボルテージ	プロレス	コナミ	未定
	ファイアーエムブレム 〜光をつぐもの(仮)	SLG+RPG	任天堂	7,500円
	すーぱーぐっすんおよよ2	アクションパズル	バンプレスト	(予) 7,800円
春頃予定	タワードリーム	ボードゲーム	アスキー	9,980円
	ベストショットプロゴルフ	ゴルフSLG	アスキー	12,800円
	レナスII〜封印の使徒	RPG	アスミック	未定
	トイ・ストーリー(仮)	アクション	カプコン	未定
	ピノキオ	アクション	カプコン	未定
	ジャンピンダービー	アクション	ナグザット	9,800円
	★Parlor！Mini パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	4,900円
	牧場物語(仮)	SLG	パック・イン・ビデオ	未定
	アルナムの牙〜獣族十二神徒伝説	RPG	ライトスタッフ	未定
6月1日	★Jリーグ'96ドリームスタジアム	サッカー	ハドソン	7,980円
6月予定	トラバース 〜スターライト＆プライリア	RPG	バンプレスト	未定
7月26日	シムシティJr.(仮)	SLG	イマジニア	未定
7月予定	★大貝獣物語II	RPG	ハドソン	未定
	★アースライト ルナ・ストライク	SLG	ハドソン	未定
夏頃予定	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	7,500円
	海のぬし釣り	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	★ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	未定
	★同級生2	AVG	バンプレスト	未定
96年予定	爆走兄弟レッツ＆ゴー!!	レーシング	アスキー	未定
96年予定	必殺パチンココレクション4	パチンコ	サンソフト	9,980円
未定	義経伝説	RPG	アスキー	(予) 9,800円
	帝国創世紀アレクサンダー伝説	SLG	ヴァージンインタラクティブ	9,800円
	ダークハーフ	RPG	エニックス	未定
	ドラゴンクエストIII 〜そして伝説へ…	RPG	エニックス	未定
	勾玉伝説(仮)	アクション	エニックス	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	アクション	カプコン	未定
	ポカホンタス	アクション	カプコン	未定
	★ああっ女神さまっ 〜史上最強の学園祭(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	未定
	★西陣パチンコ物語2	パチンコ	ケイエスエス	未定
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパン エンターテイメント	9,980円
	★ルドラの秘宝	RPG	スクウェア	未定
	エナジーブレイカー	RPG	タイトー	未定
	アラビアンナイト〜砂漠の精霊王	RPG	タカラ	未定
	MASK マスク	アクション	東宝	(予) 9,800円
	赤ずきんチャチャ	RPG	トミー	未定
	フェリシア	RPG	トンキンハウス	9,900円
	マサカリ伝説スーパーRPG編	RPG	トンキンハウス	9,900円
	スーパーファミリーゲレンデ	スキー	ナムコ	未定
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	6,800/9,800円
	モンスタニア	アクション	パック・イン・ビデオ	未定
	空想科学世界ガリバーボーイ	アクション	バンダイ	未定
	バトルスコードロン(仮)	カードゲーム	バンプレスト	未定
	鎧神戦記ミレニアムソード(仮)	SLG+RPG	マジファクト	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝 〜招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

(SV)……サテラビュー対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●トムとジェリー2〜トムVSジェリー(アルトロン)未定●リングにかけろ(メサイヤ)未定●G.O.D〜目覚めよと呼ぶ声が聴こえ(イマジニア)2月23日／11,400円→未定／価格未定●バトルテック3050(アスク講談社)16メガ→12メガ●星のカービィスーパーデラックス(任天堂)2月下旬→3月21日



ゲームボーイ
GAME BOY

カービィ強し。スーファミでも好評のようだが，やはりゲームボーイのマスコット的存在だ。

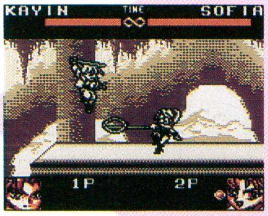
今月の新作

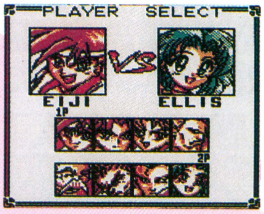
いくらべつものとはいえ，『闘神伝』が遊べるのはスゴいことかもしれない。本数は少ないものの，ハズレがないというのは，他機種ユーザーにとってうらやましいのでは？　なおかつ，それを持っていって，友人に見せびらかす。これぞゲームボーイ・ユーザー冥利につきるというものだ。それで友だちをなくしたら，『クマプー』でワイワイ遊んで仲なおりしよう。

スーパーゲームボーイ対応

熱闘　闘神伝

3/29 ■タカラ ■対戦格闘 ■4,500円 ■4メガ・カートリッジ





▶さすがにポリゴンではなく2Dの対戦格闘だけど，楽しさは変わらないぞ



◀スーパーゲームボーイなら，にぎやかな外枠も楽しめる。自分の目で確認せよ

PSでおなじみの対戦格闘が熱闘シリーズになった。『闘神伝1』のキャラクターに加え，『2』のキャラもゲスト出演し，GBオリジナルの新必殺技・新奥義を加えての闘いがくり広げられる。

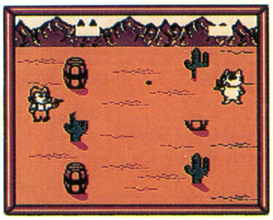
今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	ソフト
1	前1位	カービィのブロックボール ●任天堂 ●アクション ●3,900円
2	↑再登場	役満 ●任天堂 ●麻雀 ●2,600円(税込)
3	↑再登場	スーパーマリオランド3 〜ワリオランド ●任天堂 ●アクション ●3,900円(税込)
4	前2位	スーパードンキーコングGB ●任天堂 ●アクション ●3,900円
5	↑再登場	マリオのピクロス ●任天堂 ●パズル ●3,900円

スーパーゲームボーイ対応

クマのプー太郎 〜宝さがしだ大入りゲームバトル

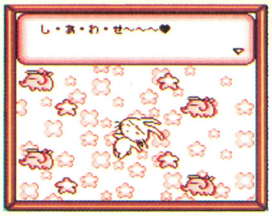
3/29 ■タカラ ■オムニバス ■3,980円 ■2メガ・カートリッジ



コミックやアニメで人気のキャラたちが，八つのミニゲームをクリアして地図に隠された宝をさがしだす。「マルチギャグオチシステム」により，ゲームの勝敗が物語やオチに影響をあたえる。



▶ゆかいでヘンなキャラクターのオンパレード。見ているだけで楽しめる？



◀勝敗で展開が変化するので，ときにはワザと負けてみるのもいいものだ

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
3月予定	バスフィッシング達人手帳／フィッシング／スターフィッシュ／9,800円
未定	マジェスティック・マジシャン(仮)／アクション／NICS／未定
▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト	
4月予定	熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ／対戦格闘／タカラ／4,500円
春頃予定	風来のシレンGB(仮)／RPG／チュンソフト／未定



PCエンジン
PC ENGINE

HOT 5
今月の売れ筋ソフト

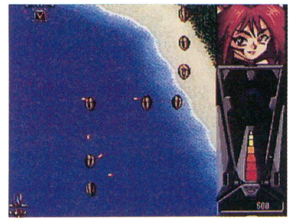
順位	前回	ソフト
1	↑前2位	同級生 ●NECアベニュー ●AVG+RPG ●8,800円
2	↑前3位	銀河お嬢様伝説ユナ2 ●ハドソン ●デジタルコミック ●7,800円
3	前1位	聖夜物語 ●ハドソン ●RPG ●7,800円
4	↑再登場	Linda³(リンダキューブ) ●NECホームエレクトロニクス ●RPG ●7,800円
5	前4位	銀河婦警伝説サファイア ●ハドソン ●シューティング ●6,800円

今月の新作

ついに期待の『ぷよぷよCD通』がお目見えする。3月24日に迫ったぷよマスターズ大会を前に，最後の仕上げとして挑戦するのもいいかも。ほかにもAVGの『DE・JA』，シューティングの『スチームハーツ』と，今月はジャンル的にもバランスがとれたラインナップになっている。いずれも他機種で人気のあった作品ばかりなので，安心して楽しめるぞ。

スチームハーツ

3/22 ■TGL ■シューティング ■8,800円 ■スーパーCD-ROM²



［パソコンから移植］緑の惑星・ウェスティナを舞台に展開するシューティング。ステージをクリアすると，かわいい女の子のビジュアルが楽しめる。自機は2タイプから選択でき，2人同時プレイも可能。

DE・JA

3/22 ■NECインターチャネル ■AVG ■7,800円 ■スーパーCD-ROM²



［パソコンから移植］考古学をモチーフにしたAVG。総動画枚数は3,200枚以上にもおよび，さまざまなイベントやキャラクターがアニメーションで表現される。キャラクター・デザインを一新。

ぷよぷよCD通

3/中 ■NECインターチャネル ■アクションパズル ■7,800円 ■スーパーCD-ROM²



［メガドライブから移植］アーケードや家庭用ゲーム機で大好評の『ぷよ通』が，ついにPCエンジンに登場。前作でも好評だった声優の起用，2P対戦でのキャラ選択機能など，独自の要素も満載している。

DataBase PCエンジン新作発売予定表

今月の3タイトル発売後は，少しさびしい状況になりそう……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼スーパーCD-ROM²				
春頃予定	てきぱきワーキン♥ラブ	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ヴァージンドリーム	SLG	徳間書店インターメディア	（予）8,800円
96年予定	スペースファンタジーゾーン	3Dシューティング	NECアベニュー	4,800円
未定	モンスターメーカー～神々の方舟	RPG	NECインターチャネル	未定
	GO！GO！バーディチャンス	ゴルフ	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	デッド・オブ・ザ・ブレインⅠ＆2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	もってけたまご	アクション	ナグザット	未定
▼アーケードカード専用スーパーCD-ROM²				
春頃予定	魔導物語Ⅰ～炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	7,800円
未定	Jリーグパワースタジアム	サッカー	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バザールでござ～るのゲームでござ～る（NECホームエレクトロニクス）未定



メガドライブ
MEGA DRIVE

アルルのルーツ アルル最初の冒険がついに登場

『ぷよぷよ』の主人公としておなじみのアルル・ナジャ。彼女のはじめての冒険である，魔導幼稚園の卒園試験が舞台のRPG『魔導物語Ⅰ』が，今月いよいよ発売される。なんといってもその特徴は「しゃべる」こと。戦闘時の魔法はもちろんのこと，お店に入ったり魔物と出会ったり，壁にぶつかったりしてもしゃべるのだ。ほかにも，戦闘シーンを一新したり，アイテムの合成ができたりと，楽しめる要素がたくさんつまっているぞ。　（山田真也）



▲画面左側のアルルの表情は，ステータスにおうじてクルクルと変化するぞ



◀自分の代わりに魔物が戦う機能も搭載！



▶魔導塔は仕掛けがいっぱい。ぶじ卒園なるか？

HOT 5
今月の売れ筋ソフト

順位	前回	ソフト
1	↑前3位	ぷよぷよ通 ●コンパイル ●アクションパズル ●6,800円
2	前2位	ぺぺんがPENGO ●セガ ●アクション ●4,980円
3	↑再登場	ロックマンメガワールド ●カプコン ●アクション ●8,500円
4	―	V・V(ヴイ・ファイブ) ●テンゲン ●シューティング ●7,800円
5	前1位	ジ・ウーズ ●セガ ●アクション ●5,800円

今月の新作

『魔導物語Ⅰ』が，ついに登場する。16メガを活かしてしゃべりまくるのはもちろん，コマンドを入力すると魔法攻撃をする"マジカル・アクティブ・オペレーション"など，新システムを数多く採用しており，単なる移植にとどまらない期待作に仕上がっているぞ。……それにしても，これが最後のメガドライブ・ソフトになってしまうのだろうか？

魔導物語Ⅰ

3/22 ■コンパイル ■RPG ■7,800円 ■16メガ・カートリッジ



［ゲームギアから移植］多機種で好評の3DダンジョンRPG。魔物が戦ってくれる"バトル・アミーゴ・アイテム"など，新機能を多数採用している。パラメータを表示しないファジー・システムも健在。

DataBase メガドライブ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
	なし



ゲームギア
GAME GEAR

今月の売れ筋ソフトHOT5

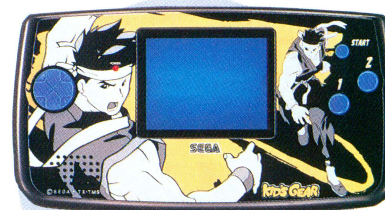
順位		タイトル / データ
1	初登場	NINKU－忍空－2 ～天空龍への道 ●セガ ●格闘AVG ●4,800円
2	初登場	野茂英雄のワールドシリーズベースボール ●セガ ●野球 ●4,800円
3	初登場	ルナ～さんぽする学園 ●ゲーム アーツ ●RPG ●5,800円
4	前1位	スーパー桃太郎電鉄III ●ハドソン ●ボードゲーム ●5,800円
5	前2位	魔導物語A ～ドキドキばけ～しょん ●コンパイル ●RPG ●5,500円

GGの弟分だ
アキラとともに闘える"キッズギア"登場

ゲームギアに新しい仲間が増えるぞ。その名も"キッズギア"。今まで以上に親しみやすいユニークな姉妹機種だ。

大きな特徴は，本体前面に人気キャラクターのイラストがプリントされていること。今後さまざまなキャラが描かれたキッズギアが発売される予定だ。機能面ではこれまでのゲームギアと同じだから，ゲームギア用ソフトも使用できるし，逆にキッズギア用と書かれたソフトはゲームギアで使えるぞ。

さらにキッズギア本体とソフトを同梱したスペシャルパックとして『バーチャファイターMini』パックが登場する。本体にはアキラのイラストがプリントされており，しかも初回生産分には対戦ケーブルもついてくるのだ。（山田真也）



▲重厚な黒いボディに，アキラの鉄山靠が映える。ちなみに本体表面の外形が変わったため，周辺機器の「ビッグウィンドーII」は使用できなくなったので注意

バーチャファイターMini

3／29 ■セガ ■対戦格闘 ■4,800円 ■8メガ・カートリッジ



テレビアニメ「バーチャファイター」が題材の2D対戦格闘。通常のCPU戦モードに加え，物語にそって進んでいくモードが用意されている。通信ケーブルを使えば2P対戦もできる。

怪盗セイント・テール

3／29 ■セガ ■オムニバス ■4,800円 ■4メガ・カートリッジ



同名テレビアニメを題材としたオムニバス形式のソフト。まちがいさがし，パズル，アクション，スロットマシーンなど，6種類のミニゲームとメインゲームが収録されている。

Data Base ゲームギア 新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
4月26日	★ドラえもん ワクワクポケットパラダイス／オムニバス／セガ／4,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作



プレイディア
PLAYDIA

待望のエレメントボイスシリーズ第5弾は國府田マリ子。この調子でもっともっとほかの声優のソフトもでてほしいのだが……。

エレメントボイスシリーズVOL.5國府田マリ子 ～ウェルカム トゥ マリコタウン！

3／27 ■バンダイ ■エンターテインメント ■9,800円 ■CD-ROM（2枚組）



人気No.1の声優・國府田マリ子との疑似コミュニケーションが楽しめる，人気シリーズ最新作。今回は「國府田マリ子タウン」の中で，さまざまな体験をするインタラクティブな設定になっている。


▶街の表情も，昼と夜とではちがってくる。すべてのイベントを見られるかな？


◀"マリ姉"こと國府田マリ子のいろんな秘密が，この街にかくされているぞ

Data Base プレイディア 新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	それゆけ！アンパンマン（仮）／未定／バンダイ／（予）4,800円
未定	ニュートンミュージアム遥かなる宇宙（仮）／図鑑／バンダイ／（予）3,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●けろけろけろっぴ～ウキウキパーティーランド!!（バンダイ）未定

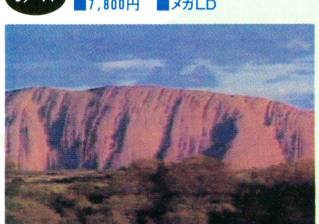


レーザーアクティブ
LASERACTIVE

ひさびさに新作が登場する。レーザーディスクならではの高画質映像が特徴的だ。この画質の高さは新世代機にはない魅力なのだが。

3Dバーチャルオーストラリア

3／11 ■J.P. ■SLG ■7,800円 ■メガLD



オーストラリア旅行を仮想体験できる旅行シミュレーション。自由に組んだ予算・日程のなかで仮想旅行ができる。バンジージャンプをはじめ，観光スポットや動物図鑑などを3D映像で楽しめる。

▶1か月間にもおよぶオーストラリア・ロケを敢行，約9分で大陸を1周できる

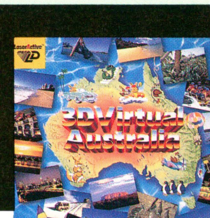
オージービーフは固いのか？



肉の味は焼き方でも決まる。オージーは肉を焼きすぎる傾向があり，ミディアムと注文してもウェルダンがでてくる。そこで，注文する時は1ランク手前の焼き方を伝えた方がいい。

メインは牛肉と羊肉。上質の分厚いステーキや，骨付きのTボーンステーキ，小羊のラムチョップもおいしい。観光地のレストランではカンガルー，エミュー，クロコダイルなどの肉もメニューにある。

今月のジャケット



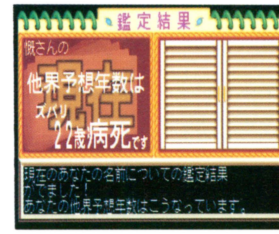
Data Base レーザーアクティブ 新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
▼LD-ROM²	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
▼メガLD	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
未定	NHK中国語会話（仮）／教養／パイオニア／未定



アーケードゲーム

ARCADE GAME



名前で開運

『カルトネーム』で幸運に

3月から登場予定の『カルトネーム』（アイマックス）という占いマシンがおもしろい。さまざまなジャンルでプレイヤーを分析し，プレイヤーの「運」が最高になるような「カルトネーム」をつけてくれるのだ。友達同士で，カルトネームで呼びあえば，お互いに運がよくなるかもしれないね。

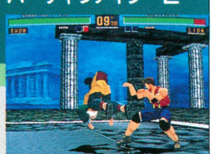
（開田清隆）

HOT 10

今月の人気ソフト

上位2タイトルは，かなりの接戦だった。発売から1年以上もたつ『バーチャ2』は，そろそろ息切れのもよう。このまま『3』の登場まで首位をキープできるか？

1 バーチャファイター2
前1位
●セガ
●対戦格闘



2 リアルバウト餓狼伝説
↑前4位
●SNK
●対戦格闘



3 鉄拳2
前2位
●ナムコ
●対戦格闘



4 ファイティングバイパーズ
↑前9位
●セガ
●対戦格闘



5 レイブレーサー
↑前10位
●ナムコ
●レーシング



6 ストリートファイターZERO　前5位
●カプコン
●対戦格闘

7 ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま　初登場
●コナミ
●アクションパズル

8 マーヴル・スーパーヒーローズ　前3位
●カプコン
●対戦格闘

9 19XX　初登場
●カプコン
●シューティング

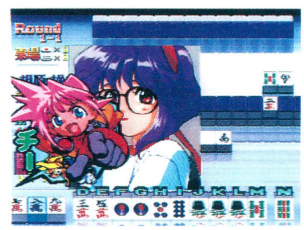
10 バーチャストライカー　↑再登場
●セガ
●サッカー

今月の新作

今月はAOUショー直後ということで，遊べるゲームがいっぱいだ。『ZERO2』や『龍虎外伝』といった超大作が発売されるので，格闘熱が再燃しそう。また格闘以外では，『セクパロ』『ナムクラ2』あたりが有力株。3作目となるシミュレータ『ランディングギア』もマニアにウケるだろう。『スーチーパイ』ファンなら『キララ☆スター』もはずせないね。

流星雀士キララ☆スター

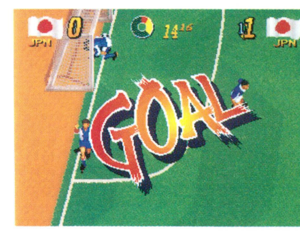
3／上　■ジャレコ　■麻雀



銀河パトロール隊の「キララ」となり，地球の女の子と麻雀対局する。かないみかなどの有名声優の起用や，新貝田鉄也郎と近永早苗がデザインしたキャラクターによる美しいアニメーションが特徴。

フットサル

3／中　■ザウルス　■ミニサッカー　■MVS



1チーム5人編成のミニサッカー。スピード，テクニックなどの性能が異なった16か国のチームが，世界一をめざしてトーナメントで争う。グラウンドは，屋内を含めた5種類から選択が可能。

神凰拳

3／下　■ザウルス　■対戦格闘　■MVS



レンダリングによる美しいグラフィックのキャラが特徴の対戦格闘。特殊ジャンプなどにより，空中での攻防が楽しめるほか，「天変地異技」という強力な技が使用できる。

ランディングギア

3／下　■タイトー　■フライトSLG



着陸の正確さを競うシミュレータの第3弾。ステージごとに旅客機，スペースシャトル，戦闘機など，操縦する飛行機が変化していくのが特徴。視点の切り替えも可能になった。



ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

3／15　■SNK　■対戦格闘　■MVS



『龍虎の拳』シリーズ第3弾。1ラウンドで勝負が決まる「アルティメットKO」や，相手の姿勢をくずす「さばき動作」などの新システムが満載。新キャラ6人を加えた，計8人が使用可能。

ストリートファイターZERO2

3月　■カプコン　■対戦格闘



人気格闘シリーズの最新作。『ストII』のザンギエフやダルシムを含む5人のキャラが追加された。新システムとして，好きな技をつぎつぎとくりだせる「オリジナルコンボ」を採用している。

スーパーフットボールチャンプ

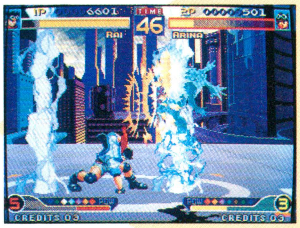
3月　■タイトー　■サッカー



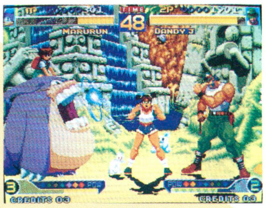
同社『ハットトリックヒーロー』の流れをくむ3D映像を使用したサッカー・ゲーム。30か国ものチームデータが登録されており，華麗なコンビネーション・プレイがボタン一つの操作で行なえる。

わくわく7

3月　■サンソフト　■対戦格闘　■MVS



七つ集めれば願いがかなう「わくわくボール」をめぐり、個性的なキャラクターたちが闘う。満タンにすると4種類の必殺技が使用できる「わくわくゲージ」の使いわけが勝負のカギ。



▶登場するキャラクターは、女の子から怪獣(?)、オヤジまで個性派ぞろい



◀画面下に見えるのが「わくわくゲージ」。タマれば強力な技を使用できるぞ

エースドライバー ビクトリーラップ

3月　■ナムコ　■レーシング





人気のF1レーシング『エースドライバー』のバージョン・アップ版。コースが増設されたほか、マシンのグラフィックもリニューアル。3連戦でチャンピオンを決定するモードを付加している。

ダンクマニア

3月　■ナムコ　■バスケットボール



ポリゴン映像で展開される2on2形式のバスケットボール。『鉄拳』や『ソウルエッジ』でおなじみのシステム基板「システム11」を採用、最大4人までの同時プレイが可能となっている。

ナムコクラシックコレクションVol.2

3月　■ナムコ　■オムニバス



同社のレトロゲームを集めた、人気シリーズ第2弾。『パックマン』『ラリーX&ニューラリーX』『ディグダグ』の3タイトルが楽しめる。今回も、オリジナル版とアレンジ版を同時収録。

プライムゴールEX

3月　■ナムコ　■サッカー



家庭用で大ヒットを記録している同タイトルが、アーケード・ゲームとして登場。Jリーグのクラブチーム16チームの最新データが網羅されている。システム基板は「システム11」を使用。

グレート1000マイルズラリー2

95年6月　■カネコ　■レーシング



操作はレバー＋ボタン、視点は斜め上というレースゲームの第2弾。ラリーは八つのステージから構成されており、コースの途中にはボーナス・ステージも用意されている。

ビッグトーナメントゴルフ

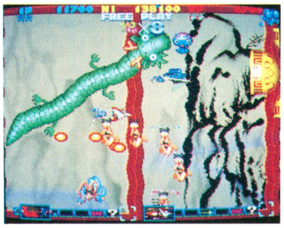
1/29　■ナスカ　■ゴルフ　■MVS



マッチ、ストロークの2モードでプレイ可能なゴルフゲーム。四つのコース、6人のキャラを選択できるほか、ニアピン、ドライビングのコンテストもある。乱入によるマッチプレイ対決も可能。

セクシーパロディウス

2/28　■コナミ　■シューティング



『極上パロディウス』につづく、お笑いシューティングの3作目。「オプション&マルチプル」などの自機が新登場しているほか、プレイ内容によってステージが分岐する点も新しい。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

ついに『バーチャ3』が正式発表！『バーチャキッズ』はST-V対応だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
9月20日	プライマルレイジ	対戦格闘	アトラス
12月下旬	スピードレーサー	レーシング	ナムコ
1月30日	★バーチャボウリング	ボウリング	igs／アルタ／エイブル
2月上旬	★ワールドクラスボウリング	ボウリング	igs／アルタ／エイブル
3月下旬	★三刻志	パズル	ミッチャル
3月予定	★スラムダンク2	バスケットボール	コナミ
	★だい好キッス	オムニバス	コナミ
	カラオケクイズ イントロDonDon	クイズ	サンソフト
4月予定	彼女が?(ハテナ)に着替えたら	クイズ	アイマックス
	戦国ブレード	シューティング	彩京
	サイキックフォース	対戦格闘	タイトー
	★ストームブレイド(仮)	シューティング	ビスコ
夏頃予定	ソニック・ザ・ファイターズ	対戦格闘	セガ
	ラストブロンクス 東京番外地	対戦格闘	セガ
96年予定	クイズマジカルビジョン	クイズ	コナミ
	★バーチャファイター3	対戦格闘	セガ
未定	かかってきなさい！	シューティング	IMS
	★スターグラディエーター	対戦格闘	カプコン
	★ジェットウェーブ	ジェットスキー	コナミ
	★ビシバシチャンプ	オムニバス	コナミ
	ガンブレード ニューヨーク	ガンシューティング	セガ
	★ポカポカサタン	ハンマーアクション	セガ
	★スーパーリアル麻雀PVI	麻雀	セタ
	レイストーム	シューティング	タイトー
	★ペブルビーチ ザ・グレートショット	ゴルフ	T&Eソフト
	★デッドオアアライブ	対戦格闘	テクモ
	★闘姫伝承 エンジェルアイズ	対戦格闘	テクモ
	エアーウォーカーズ	バスケットボール	データイースト
	アクウギャレット	シューティング	バンプレスト
	グランドストライカーII	サッカー	ヒューマン
	逆転!!パズル番長	アクションパズル	フウキ
	★かるぎゅーん	アクションパズル	ユーボー
	★パゼロ	アクションパズル	ユーボー
▼MVS対応			
4月予定	ジグソーパラダイス	アクションパズル	アイマックス
	ニンジャマスターズ～覇王忍法帳	対戦格闘	ADK
	★へべれけのペアペアウォーズ	アクション	サンソフト
	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス
	マジカルドロップ2	アクションパズル	データイースト
	NEO Mr. Do！	アクション	ビスコ
96年予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	棋娘～なないろときき	将棋	アイマックス
	オーバートップ	レーシング	ADK
	メタルスラッグ	シューティング	ナスカ
	ゴール！ゴール！ゴール！	サッカー	ビスコ
	NEOドリフトアウト(仮)	レーシング	ビスコ
	格闘バレー(仮)	バレーボール	ビデオシステム
▼ST-V対応			
春頃予定	バーチャファイターキッズ	対戦格闘	セガ
96年予定	コットン2	シューティング	サクセス
97年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
未定	デカスリート	アクション	セガ
▼ピンボール			
95年10月	ノーフィアー	ピンボール	タイトー
95年11月	ジャックポット	ピンボール	タイトー
2月下旬	★ジョニー・ニモニック	ピンボール	タイトー
3月上旬	★007／ゴールデンアイ	ピンボール	データイースト
3月予定	★コンゴ	ピンボール	タイトー
未定	★エアボーン	ピンボール	カプコン
	★ストライクスンスペアーズ	ピンボール	サミー

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●マウスシューターGOGO(バンプレスト)未定●マウスケのオジャマざわ～るど(データイースト)2月中旬→3月上旬●対戦麻雀ファイナルロマンスR(ビデオシステム)1月中旬→1月下旬●バトルガレッガ(エイティング／ライジング)2月→2月9日●進め！対戦ぱずるだま(コナミ)2月→2月22日●電脳戦機バーチャロン VSシティ用(セガ)1月中旬→1月下旬●ファンキーヘッドボクサーズ(セガ)2月→2月上旬●マンクスT.T.ツインタイプ(セガ)2月上旬→2月中旬●スカルファング(データイースト)2月上旬→2月下旬●ぴっくる(バンプレスト)1月下旬→2月

★……今月DataBaseに初登場した新作



ネオジオ

NEO・GEO

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

カートリッジ版の『リアルバウト』だが，新作格闘としてはめずらしく初登場1位を飾れなかった。来月ランキングに登場するCD版ならトップになれるかな？

順位	前回	タイトル / データ
1	前1位	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(CD) ●SNK ●対戦格闘 ●8,800円
2	初登場	リアルバウト餓狼伝説 ●SNK ●対戦格闘 ●34,000円
3	↑前5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(CD) ●SNK ●対戦格闘 ●8,800円
4	前3位	ソニックウイングス3(CD) ●ビデオシステム ●シューティング ●7,800円
5	前4位	ネオジオCDスペシャル(CD) ●SNK ●オムニバス ●3,800円
6	↑再登場	天外魔境 真伝 ●ハドソン ●対戦格闘 ●29,800円
7	前2位	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ●SNK ●対戦格闘 ●32,000円
8	↑再登場	真サムライスピリッツ～覇王丸地獄変(CD) ●SNK ●対戦格闘 ●8,800円
9	前8位	ADKワールド(CD) ●ADK ●オムニバス ●6,800円
10	前9位	餓狼伝説3～遙かなる闘い(CD) ●SNK ●対戦格闘 ●8,800円

人魚さまっ♥

いまはじまる，神々の闘い

以前本誌でも紹介したザウルスの『神凰拳』が，いよいよ近日登場する。CGを取り込んだ美しいグラフィックで「神々の闘い」が演出されている，ネオジオ・ユーザー注目の1作だ。

システム面での特徴としては，攻撃に火，雷，風などの属性があることや，空中での特殊ジャンプ攻撃による連続技の自由度が高いことがあげられる。「天変地異技」なんていう，神様ならではの技も使用可能だ。　（開田清隆）



神凰拳

■ザウルス　■対戦格闘
■価格未定　■発売日未定



▲キャラ・セレクト画面。破壊神，弁財天，さらには貧乏神までいるぞ



▶必殺技や特殊技も豊富。人魚のシーナには，こんな必殺技もある



◀空中で使用できる必殺技も多い。空中連続技がキメやすいぞ

今月の新作

CD版となって進化した『ステークスウィナー』がイチ押し。自分の好みの馬をつくれるなんて，競馬ファンなら絶対買いだ。なお，『ジントリック』はCD版のみの発売。



ネオジオCD

NEO・GEO CD

押し出しジントリック

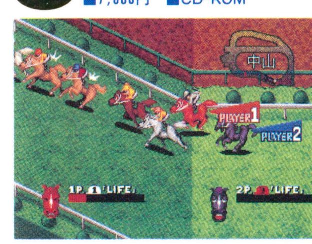
3／22　■ADK　■パズル　■4,800円　■CD-ROM



同種のスライムを三つ以上くっつけて消す対戦型パズル。連鎖やアイテムにより，相手フィールドにスライムを押しだすことができる。それぞれのキャラが特殊能力を持っているのも大きな特徴。

ステークスウィナー ～GⅠ完全制覇への道

3／23　■ザウルス　■競馬　■7,800円　■CD-ROM



人気の競馬アクション。CD版では，100頭以上の種牡馬，牝馬を掛けあわせて，自分好みの種付けが可能になっている。また，新しく牝馬のレースなどが大量に追加されているのもうれしい。

DataBase ネオジオ新作発売予定表

今月号の本誌でも紹介している『ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝』は，MVS版が今月登場となるので，ネオジオ＆ネオジオCD版が近日中に発売されるだろう。『押し出しジントリック』は現在のところネオジオCD版のみリリース予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
4月予定	神凰拳	対戦格闘	ザウルス	未定
	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス	未定
	NEO Mr. Do！	アクション	ビスコ	未定
春頃予定	ゴール！ゴール！ゴール！	サッカー	ビスコ	未定
	パズルdeポン！	パズル	ビスコ	未定
未定	オーバートップ	レーシング	ADK	未定
	ニンジャマスターズ～覇王忍法帖	対戦格闘	ADK	未定
	ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝	対戦格闘	SNK	未定
	フットサル	ミニサッカー	ザウルス	未定
	メタルスラッグ	シューティング	ナスカ	未定
	格闘バレー(仮)	バレーボール	ビデオシステム	未定
▼ネオジオCD				
4月予定	フットサル	ミニサッカー	ザウルス	未定
5月予定	神凰拳	対戦格闘	ザウルス	未定
	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス	未定
春頃予定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定

★……今月DataBaseに初登場した作品

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	ゴール！ゴール！ゴール！	サッカー	ビスコ	未定
	パズルdeポン！	パズル	ビスコ	未定
	NEO Mr. Do！	アクション	ビスコ	未定
96年予定	QP	オムニバス	サクセス	未定
未定	オーバートップ	レーシング	ADK	未定
	ニンジャマスターズ～覇王忍法帖	対戦格闘	ADK	未定
	(タイトル未定)	RPG	ADK	未定
	ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝	対戦格闘	SNK	未定
	ビッグトーナメントゴルフ	ゴルフ	ナスカ	未定
	メタルスラッグ	シューティング	ナスカ	未定
	ネオアクションゲーム(仮)	アクション	ハドソン	未定
	格闘バレー(仮)	バレーボール	ビデオシステム	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ビッグトーナメントゴルフ(ナスカ)2月／価格未定→3月1日／29,800円



ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC&VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●1月第5週
48位 すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエストVI～幻の大地」(ソニーレコード)/7,580枚
74位 ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション (キングレコード)/4,630枚
●2月第1週
22位 ステレオドラマ・もっと!ときめきメモリアルJAN.～フィーチャリング紐緒結奈(キングレコード)/17,180枚
100位 すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエストVI～幻の大地」(ソニーレコード)/3,090枚
●2月第2週
68位 ステレオドラマ・もっと!ときめきメモリアルJAN.～フィーチャリング紐緒結奈(キングレコード)/4,970枚
●2月第3週
35位 REAL BOUT餓狼伝説 (ポニーキャニオン)/9,630枚
38位 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣～アレンジサウンドトラックス～(ポニーキャニオン)/8,890枚
87位 ステレオドラマ・もっと!ときめきメモリアルJAN.～フィーチャリング紐緒結奈(キングレコード)/3,490枚
(オリコン調べALBUM HOT 100による/枚数は推定)

どこかで…

謎のロックオペラ歌手「KEN」登場

先日リリースされたばかりの『REAL BOUT餓狼伝説～アレンジサウンドトラックス～』。このアルバムには4曲のボーカル曲が収録されているけれど,このうち2曲のボーカルを担当したのが,謎のロックオペラ歌手「KEN」だ。謎のままでは納得できないということで,収録現場におじゃましてインタビューしてきたぞ!(聞き手・北野聡士)



◀ちょっとアヤしい容貌(失礼)のKEN。しかしどこかで見たような……

――収録された曲はどんな曲なのでしょうか。

KEN:1曲(露命)はクラシックのレクイエムに近い曲で,朗々と歌う曲ですね。もう1曲(パンドラの箱より第1番「迷霧」)がロック調ということで……。映画「フラッシュゴートン」(曲はクイーン)みたいなイメージを思い浮かべていたのですが,予想以上にむずかしい曲でした。でもとってもエネルギッシュな曲で良かったです。

――曲の聴きどころを教えてください。

KEN:私の歌いかたの特徴からいうと,音質を均一にやっちゃうところがあるんだけど,逆にそういう密な音質でメロディー・ラインをひっぱってのばしているところを聴いていただきたいですね。

――「ゲームの曲を歌う」という仕事を依頼されたときの心境というのは,どんなものでしたか。

KEN:カラオケ行くと,アニメの曲とかをよく歌うんですよ。今でも少年ジャンプとかも読んでますし。アニメやゲームにある,独特のエネルギッシュなところが好きなんですよ。「ジョジョの奇妙な冒険」がTVアニメ化されるのでしたら,主題歌は私に歌わせてください(笑)。

美少女集合!

『あすか120%』ドラマ化決定!

美少女格闘ゲーム『あすか120%』のドラマCDが,今月25日にデータム・ポリスターから発売される。そこで,さっそくこのドラマの収録現場を訪ねて,飛鳥役の茶山莉子さん,伊知子役の千歳真衣美さん,鉄子役の日野三奈子さんの3人からコメントをいただいてきた。

――あすかはどんな娘なのでしょう?

茶山:今回はかなりわがまま度がでている脚本になっているんですけど,本当はかわいい娘なんだよ(笑)。

――ドラマの聴きどころは?

日野:鉄子の,あすかとの師弟愛を感じてください。

千歳:苦労した早口のところですね。そして,理解してほしいです,苦労したんだよってことを(笑)。



◀これだけ大勢の美女(!?)が競演しているのだ!

私は元気です♥

桜井　智がネオジオワールドにくるぞ

桜井　智のCD「L.A.EARLY TOMO SAKURAI」の発売を記念し,ネオジオワールドでイベントが行なわれることになった。(中村京子)

●**日時**:3月24日(日) 14:00～
●**場所**:ネオジオワールド アミューズメントテーマパーク1F
●**入場方法**:ポニーキャニオン発売のCD「L.A.EARLY TOMO SAKURAI」または「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣～アレンジサウンドトラックス～」についているキャップを持って,当日会場へ行くと先着200名に入場券が配られる(券の配布はAM11:00～)。先着にもれた人も,パークの入場券を買えば入場可能。
●**問い合わせ先**:(株)ポニーキャニオン ☎03(3555)6713

いくつ聴いてる?

こんなにある!ゲーム関連ラジオドラマ

現在放送中,および今春から放送予定のラジオドラマを紹介しよう。

●もっと!ときめきメモリアル(3月で終了):文化放送(土曜24:00～)/ラジオ大阪(日曜21:30～)/東海ラジオ(火曜22:00～)/山梨放送(木曜22:30～)/山形放送(金曜21:00～)/北陸放送(月曜22:30～)/静岡放送(金曜21:00～)/山陰放送(火曜20:00～)/南海放送(土曜18:00～)/高知放送(火曜23:00～)
●ツインビーPARADISE 3(4月から開始):放送局&時間帯は「もっと!ときめき～」と同じ。
●ダークセイバーラジオドラマ(「TV GAME RADIONS」内):TBSラジオ(日曜25:00～)/ラジオ大阪(土曜24:30～)
●草地章江のレディオ・クォヴァディス:文化放送(土曜21:30～)
●卒業M クロスワールド(「角川ファンタジーワールド」内・4/2～):TBSラジオ(火曜24:30～)
●メルティランサー(4/7から開始):文化放送(日曜24:30～)

今月の新作

今月も紹介本数は40本以上。ゲームのメディア・ミックスがますます盛んになっていることが，タイトル増加の一因だろう。

REAL BOUT餓狼伝説～アレンジ・サウンド・トラックス～／SNK 新世界楽曲雑技団

3/6 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCB-00207



「さらばギース」を合言葉に，SNKサウンド・チームが作り上げたアレンジ・アルバム。声優のコング桑田が歌う2曲，そして謎のボーカリストKENによるレクイエム「露命」＆ロックオペラ（!?）「迷霧」と，今回はボーカル曲が充実。餓狼ファン，とくにギースに思い入れのある人は必聴。

ゲーム発売元：SNK
収録曲：①REAL BOUT－餓狼伝説－②SEOUL TOWN③Duck！Duck！Duck！④N・D・R⑤帰依－The Sunset Sky Final－⑥蜜の味⑦パンドラの箱より第2番「迷霧」⑧ギースじゃ!!イ⑨ギースにちゅうして⑩露命〈ボーナス・トラック〉⑪パンドラの箱より第1番「遭遇」（アルバム「餓狼伝説SYMPHONIC SOUND TRAX」より）
ボーカル：コング桑田（③⑤），KEN（⑦⑩）
初回特典：特製カセットインデックス

パワードール～オムニ戦記2540～ OVA MUSIC FILES

3/20 ■NECアベニュー ■2,800円（税込）
■CD NACL-1204



今月のビデオ・コーナーで紹介している，OVA「パワードール」のオリジナルBGMをリアレンジ収録。ラストのボーカル曲は，主人公・ハーディ役の高乃 麗が歌う「パワードール」メインテーマで，OVA版，PC-FX版の2曲が収録されている。

ゲーム発売元：工画堂スタジオ
収録曲：①PROLOGUE②STORM SONG③GUST OF WIND④WITS' END⑤SPLENDID HUNTER⑥AFFAIR OF THE HEART⑦消えない虹⑧DEFENSE SUPPRESSION⑨THE WIND ARROWS⑩CRYSTAL BIRDS⑪SILKY GROUND⑫PRAY⑬STORM SONG（Remix）⑭消えない虹（Remix）
ボーカル：高乃 麗（⑬⑭）

神凰拳／SAURUS

3/21 ■ポニーキャニオン ■1,500円（税込）
■CD PCCB-00208



対戦格闘ゲーム『神凰拳』のオリジナル・サウンド・アルバム。ネオジオ音源を巧みに駆使した曲作りがなされているので，じっくり聴いてみては。

〈サイトロン1500シリーズ〉
ゲーム発売元：ザウルス
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①天照武神②神将③黒き炎④炎の城⑤蒼空の船⑥踊る風雷神⑦魂の墓碑⑧鬼の誉⑨ウォーターガーデン⑩桃色爺⑪魔封院⑫妖しき宴⑬ちょっと一服⑭試練⑮精霊樹⑯展開⑰異界の城⑱ハッピーエンド…かな？⑲グラグラエンド⑳冗談でしょ？ ㉑オールスターキャスト ㉒神将再び ㉓挫折〈ボイス＆S.E.コレクション〉㉔破壊神・スサノオ ㉕斉天大聖・孫悟空 ㉖福の神・弁財天 ㉗雷神・チチ，風神・ネネ ㉘死神・イグレット ㉙酒の神・酒天童子 ㉚人魚姫・シーナ ㉛貧乏神・亲天 ㉜魔神・ベヒモス ㉝サッキュバス・イーリス ㉞魔王・ルシファー ㉟ナレーション ㊱S.E.コレクション
初回特典：キャラクターステッカー

アルバートオデッセイ外伝～LEGEND OF ELDEAN～／SUN SOFT

3/21 ■ポニーキャニオン ■2,000円（税込）
■CD PCCB-00210（2枚組）



『アルバートオデッセイ外伝』の楽曲を，ディスク2枚組で完全収録。詩的な雰囲気漂うメインテーマ，街ごとにちがうBGMなどで，ゲームを体験したことのない人も，その世界を耳で感じとれるだろう。

〈サイトロン2000シリーズ〉
ゲーム発売元：サンソフト
収録曲：●ディスク1……〈オリジナル（CD収録）〉①プロローグ②オープニング1③アダージョ④タイトル⑤メインテーマ1⑥エスタラント⑦ミステリオーソ⑧メインテーマ2⑨ソリチュード⑩セレナーデ⑪アリア⑫セーリング⑬GAME OVER⑭FIN1〈オリジナル（内蔵音源）〉⑮想いに抱かれて⑯終末への序曲⑰過ぎ去りし追憶⑱狂襲⑲勲の証⑳もうかりまっか？ ㉑古の息吹 ㉒草むらにそよぐ風 ㉓娯楽の殿堂 ㉔華の都 ㉕光魔の導き ㉖死線を越えて●ディスク2……①やさしい陽射しの中で②聖の輝き③よりよい品定め④迷いの魂⑤闇よりの彼方⑥竜の末裔⑦深き世界の果てに⑧天，轟かせし翼⑨孤高の砦⑩澄みきった青き空⑪大地と緑の恵み⑫闇への誘い⑬吹き荒む砂塵⑭天上の城⑮天裂き降つる者⑯いっしょに歩もう⑰聖母の祈り⑱踊る水面⑲惑わしの迷道⑳働かざる者，食うべからず ㉑こぼれる想い ㉒四大聖塔 ㉓魔法の王国 ㉔希望と絶望の狭間に ㉕心の禊ぎ〈ボーナストラック〉㉖SEダイジェスト ㉗バトル（アレンジ・バージョン） ㉘FIN2

お嬢様捜査網 オリジナル・サウンドトラック

3/22 ■パイオニアLDC ■3,000円（税込）
■CD PICA-1095



アニメビデオ「お嬢様捜査網」のサウンド・トラック。オープニング&エンディング・テーマを，新山志保，永島由子，丹下　桜，笠原留美，柳瀬なつみの5人で結成された「Virgo」が歌っている。

ゲーム発売元：ヘッドルーム／NECホームエレクトロニクス
収録曲：①恋の捜査網②お嬢様Sound Sticker③乙女の学舎④綾小路美幸のテーマ⑤周麗華のテーマ⑥竜崎陽子のテーマ⑦ニーナ・キーロフのテーマ⑧綾小路公子のテーマ⑨Jack（version 1）⑩捜査のテーマ⑪Battle Power⑫Jack（version 2）⑬追跡のテーマ⑭天国への階段⑮Sunset⑯The Shadow⑰The Strong Machine⑱帰り道⑲恋はいつもBeautiful
作詞：室生あゆみ（①），KAO（⑲）
作・編曲：羽毛田丈史
ボーカル：Virgo（①⑲）

スーチーパイ外伝「Cガール レモンパイ」

（コンバット）

3/1 ■日本コロムビア ■2,800円（税込）
■CD COCC-13231



ラジオ番組「松本梨香のゲーマーズナイト」内で放送されていたラジオドラマをCD化。松本梨香が歌うドラマ主題歌も。

ゲーム発売元：ジャレコ
収録曲：①無敵！女神はショート！来る者拒まず（ショート・バージョン）②エピソードⅠ「ミルキーパイの話」（前編）③エピソードⅠ「ミルキーパイの話」（後編）④おまけその1「ミルキーパイ」⑤エピソードⅡ「チェリーパイの話」（前編）⑥エピソードⅡ「チェリーパイの話」（後編）⑦おまけその2「チェリーパイ」⑧エピソードⅢ「ピーチパイの話」（前編）⑨エピソードⅢ「ピーチパイの話」（後編）⑩おまけその3「ピーチパイ」⑪エピソードⅣ「五人の話」（前編）⑫エピソードⅣ「五人の話」（後編）⑬おまけその4「レモンパイ」⑭エピソードⅤ「スーチーパイの話」（前編）⑮エピソードⅤ「スーチーパイの話」（後編）⑯おまけその5「スーチーパイ」
声の出演：松本梨香(①ボーカル)，かないみか，水谷優子ほか

OVAアイドル・ファイト スーチーパイⅡ 音楽集

3/20 ■日本コロムビア ■2,800円（税込）
■CD COCC-13261



4月に登場するOVA版『スーチーパイ』のオリジナル・サウンドトラック。BGM15曲と，ボーカル曲3曲を収録。

ゲーム発売元：ジャレコ
収録曲：①It's a World Birthday②伝説の牌を求めて～メイン・タイトル～③恭子のメロディ④片桐志穂のテーマ⑤邪悪なるモンスター⑥地球の征服？制服!?⑦ミルキーパイ，壮大なる野望⑧覚醒！チェリーパイ⑨クイーン・チェリーパイ⑩魔法少女アリス⑪私はアイドル!!⑫レモネード・トランスファー!!～レモンパイのテーマ～⑬安息のレモンパイ⑭スーチーパイのテーマ⑮Dog Fight⑯ギャグな五人組⑰あなたへPower and Love⑱はじめの一歩は私から
ボーカル：かないみか（①），富永みーな（⑰），矢島晶子（⑱）
作詞：松本比呂（①⑰⑱）
作・編曲：安西史孝，生方則孝（①⑰⑱）

ドラマCD「闘神伝～BEFORE STAGE～」Vol. 1

3/23 ■BMGビクター ■3,000円（税込）
■CD BVCH-631



ラジオ番組で昨年12月から2か月にわたって放送されたドラマを，ノーカット&番組未収録分をプラスした完全版でCD化。キャラクターたちが「闘神大武会」に参加するまでのエピソードを描く。ほか，おまけギャグドラマとテーマソングを収録。

ゲーム発売元：タカラ
収録曲：①第一話「地獄からの招待状」②第二話「格闘少女エリス」③第三話「新たなる剣」④第四話「潜入者」⑤スペシャルおまけドラマ「武器を探して三千里」⑥OVA『闘神伝』テーマソング　負けないでfly away（WHISPER MIX）
声の出演：関　智一，子安武人，氷上恭子ほか
ボーカル：氷上恭子（①）
初回特典：ことぶきつかさ描き下ろし告知用B2サイズ「エリスイケイケポスター」，特殊パッケージ

女々しい野郎どもの詩／上田祐司

3/23 ■キングレコード ■1,000円（税込）
■CDシングル KIDA-7606



『ときメモ』で早乙女好雄を演じる上田祐司のファースト・シングル。ゲームのバッド・エンディング曲「女々しい野郎どもの詩」がフル・コーラスで収録されている。カップリングは，上田祐司自身が作詞した「君への100センチメートル」。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①女々しい野郎どもの詩②君への100センチメートル③女々しい野郎どもの詩（カラオケ）④君への100センチメートル（カラオケ）
作詞：IGA，上田祐司
作曲：めたるゆーき，地獄車中村
編曲：めたるゆーき，三原善隆
ボーカル：上田祐司

告白／金月真美

3/23 ■キングレコード ■1,000円（税込）
■CDシングル KIDA-7607



『ときメモ』のハッピー・エンディング・テーマが，金月真美のボーカル・アレンジで登場。カップリング曲も，ゲーム中に流れる詩織のテーマ曲「夕凪便り」のボーカル版となっている。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①告白②夕凪便り③告白（カラオケ）
作詞：さゆ鈴，大内正徳
作曲：大内正徳，あきろびと，めたるゆーき
編曲：古川もとあき，岩崎元是
ボーカル：金月真美

ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルMAR.～フィーチャリング早乙女優美

3/23 ■キングレコード ■2,800円（税込）
■CD KICA-7686



今月のCDは，少しずつ大人に近づいていく早乙女優美をフィーチャー。おまけトラックには，幻のゲーム・サントラが……。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアル第10話「三学期」〉①第1回「ドキ！突然の実習生!?」②第2回「ラブ？恋の始め方」③第3回「ガッカリ！これが恋の味？」④第4回「いつか冬の夕暮れ」⑤とりあえず…ヒロイン宣言！⑥おしゃべりピアス～早乙女優美編～⑦早乙女優美セリフ集⑧きらめき高校投書箱 ぱーと10⑨おまけ　PALPITATION-MEMORIAL（ゲーム・サントラ）
声の出演：よしきくりん（⑤ボーカル），小野坂昌也，伊藤美樹ほか

國府田マリ子のRadio Canvas Vol. 3

3/23 ■キングレコード ■2,800円（税込）
■CD KICA-7694



「Radio Canvasスペシャル」でのリスナー参加企画を活かした，シリーズ第3弾。國府田マリ子の魅力を存分に味わえる1枚。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈RADICAL RADIUS〉①RADICAL RADIUS from Uckey's CAFE②STATION BREAK③RADICAL RADIUS from White Castle OPENING④RADICAL RADIUS from White Castle AWORD〈Mariko Kouda's GAME MUSEUM〉⑤OPENING⑥Mariko MODE⑦SOUND CONSCIONS⑧ENDING⑨STATION BREAK〈TOP 1 PROGRAM〉⑩Ureshi Ureshi Hitori MANZAI⑪RADICAL RADIUS from White Castle GUEST CORNER⑫Parallel Days⑬STATION BREAK〈TWINBEE PARADISE〉⑭OPENING⑮P／T⑯“Aikotoba ha BEE！”⑰P／T⑱MESSAGE FROM MADOKA⑲P／T⑳ENDING ㉑RADICAL RADIUS from White Castle ENDING ㉒REAL ENDING ㉓CREDIT

ミュージック・フロム・イースV～失われた砂の都ケフィン

3/23 ■キングレコード ■3,800円（税込）
■CD KICA-1175～6（2枚組）



『イースV』と，今月発売の『～エキスパート』のサウンドをすべて収録したコンプリート・アルバム。これまでのシリーズとは少し雰囲気の異なる楽曲群に注目。48ページの『イースV』原案資料つき。

ゲーム発売元：日本ファルコム
収録曲：●ディスク1……①Lost Kingdom②Digest③Continue④Peace In The Street⑤In The Cradle⑥Residence⑦Shopping⑧Field of Gale⑨Foresta Village⑩Sinister Shadow⑪Treasure Box⑫Freezing Soul⑬Bad Species⑭Niena's Melody⑮Warning!!⑯Massea⑰Woodside Village⑱Misty Lake⑲Thieves of Brotherhood⑳Wind Knight ㉑Crimson Ruins ㉒Movement ㉓Primal Rave ㉔Theme of Lovers ㉕Charged Trial ㉖Stormy Town ㉗Desert Clime ㉘Oasis ㉙Traders●ディスク2……①Sand Castle②Wilderness③Night Sight④Niena⑤The Undercurrent⑥Scheme The Madness⑦Scheme The Madness II ⑧Pain Maker⑨Crumble⑩Forgotten City⑪Judgement Bells⑫Partisan⑬Break into Territory⑭Battle Against Fate⑮Turning Death Spiral⑯Theme of Kefin⑰Theme of Kefin II ⑱Crime and Punishment⑲Wicked Pleasure－Introduction－⑳Wicked Pleasure ㉑Vanishing World ㉒Theme of Adol ㉓Farewell ㉔Odds and Ends ㉕The Secret Experience ㉖Extra Room ㉗Catch The Record
作曲：Falcom Sound Team jdk

ミュージック・フロム・イースII リニューアル

3/23 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-1177



音楽，ストーリーともにファンの多い『イースII』の全楽曲を，ファルコム・サウンド・チームがリアレンジ。当時のパソコン音楽の中で最高峰に位置した名曲がよみがえる。

ゲーム発売元：日本ファルコム
収録曲：①TO MAKE THE END OF BATTLE②LILIA③TOO FULL WITH LOVE④APATHETIC STORY⑤MAY I HELP YOU？⑥FEEL BLUE⑦RUINS OF MOONDORIA⑧NOBLE DISTRICT OF TOAL⑨REST IN PEACE⑩CAVERN OF RASTEENIE⑪PROTECTORS⑫ICE RIDGE OF NOLTIA⑬INSIDE OF THE ICE WALL⑭MOAT OF BURNEDBLESS⑮TENDER PEOPLE⑯PALACE OF SALMON⑰SUBTERRANEAN CANAL⑱COMPANILE OF LANE⑲PRESSURE ROAD⑳DON'T GO SO SMOOTHLY！ ㉑FEENA ㉒TERMINATION ㉓A STILL TIME ㉔STAY WITH ME FOREVER ㉕SO MUCH FOR TODAY
作曲：Falcom Sound Team jdk

スーパーマリオRPG オリジナル・サウンド・ヴァージョン

3/23 ■NTT出版 ■2,800円（税込）
■CD PSCN-5047～8（2枚組）



ドラマ性と「マリオらしさ」をミックスさせたゲーム・サウンドをオリジナル音源で収録。ブックレットでは，作曲者の下村陽子が代表作6曲のメイキングなどを語っている。

ゲーム発売元：任天堂
収録曲：●ディスク1……①楽しい冒険 愉快な冒険②Let's Try③お花畑にて④クッパ城（其ノ壱）⑤対クッパ戦⑥剣は降り星は散る⑦Super Pipe House⑧どこに行きますか？⑨道中は危険がいっぱい⑩対モンスター戦⑪勝利!!⑫Hello，Happy Kingdom⑬説明しますっ！⑭新しい仲間⑮まだまだ道中は危険がいっぱい⑯ごきげんスター⑰対ちょっぴり強いモンスター戦⑱武器たちがやってきた！⑲対武器ボス戦⑳スターピース入手 ㉑ダンジョンはモンスターがいっぱい ㉒ワイン川を行こう ㉓おじいちゃんと愉快なオタマ達 ㉔ショック！ ㉕かなしいうた ㉖ねぇねぇジーノごっこしようよ ㉗ジーノの目覚め ㉘森のキノコにご用心 ㉙Rose Town ㉚土管からコンニチハ ㉛Welcome！Yoster Island!! ㉜かけっこしようよ ㉝働きモグラは良いモグラ ㉞Docaty Mountain Railroad ㉟ここはブッキータワーでございます ㊱そしてわたしの名はブッキー ㊲Long Long Ago… ㊳ちょっとドキドキ ㊴坂道●ディスク2……①メリー・マリーの鐘が鳴る②祝いのメロディ③星の光の花咲く丘で④沈没船⑤お買い物ならリップルタウンへどうぞ⑥僕らの楽園～モンスタウン～⑦対クリスタラー戦⑧クリスタラー戦での勝利⑨クリスタラーの会話⑩貴方と作るキノコフスキー名曲の時間⑪フカフカしましょ！⑫マルガリ・マルガリータ⑬ドドが来たっ!!⑭バーレル火山⑮オノレンジャー参上⑯クッパ城（其ノ二）⑰武器工場⑱対カジオー戦⑲対変身好きのカジオー戦⑳さよならジーノ…～星の窓から見る夢は ㉑楽しいパレード愉快なパレード～そしてパレードは行ってしまった… ㉒お・し・ま・い！
作曲：下村陽子
初回特典：キャラクターきりぬきステッカー

スーパードンキーコング2 オリジナル・サウンド・ヴァージョン

3/25 ■NTT出版 ■2,000円（税込）
■CD PSCN-5049



『スーパードンキーコング2』の，34曲のオリジナル・バージョンを収録。ゲームが登場したのはだいぶ前だが，これでまたドキドキの冒険世界にトリップできる？

ゲーム発売元：任天堂
収録曲：①ファンファーレ②タイトルページ③セレクトページ④マップページ⑤パイレーツ・パニック⑥メインマスト・クライシス⑦船ぞこダイビング⑧たいせん！ボス・ゾッキー⑨ディディー勝利！⑩リンクリーの学校⑪ようがんクロコジャンプ⑫ファンキーフライトII ⑬かいてんタルさんばし⑭ディクシー勝利！⑮ラトリーに大へんしん⑯とげとげタルめいろ⑰クランキーの小屋⑱ハニー・アドベンチャー⑲どくろコースター⑳はちみつパーク・チェイス ㉑ゴーストコースター ㉒きりのもり ㉓ボーナスステージ ㉔クラッシュ・エレベーター ㉕こおりのみずうみ ㉖クラッパのみはり小屋 ㉗ロストワールドマップページ ㉘クロコ・ジャングル ㉙ドンキーコング，フリー？ ㉚スクリーチレース・チェイス ㉛けっせん！キャプテンクール ㉜クレジット ㉝ゲームオーバー ㉞ルーズ・ディディー
初回特典：ディクシー＆ディディー・ステッカー，アニマルフレンドピクチャーレーベル

アンジェリーク外伝～無限音階～Vol. 1

3/25 ■光栄 ■3,000円（税込）
■CD KECH-1099



これまでのドラマCDやゲーム本編の舞台とははなれた異世界で守護聖たちが活躍する新シリーズ。宇宙をとりまく「滅びの波動」を調査するため，守護聖たちは辺境惑星に赴くが，時空の歪みに巻き込まれ，過去の世界へ……。

ゲーム発売元：光栄
声の出演：飛田展男，堀内賢雄，林　延年ほか

アンジェリーク～FALLIN' LOVE～

3/25 ■光栄 ■3,000円（税込）
■CD KECH-1100

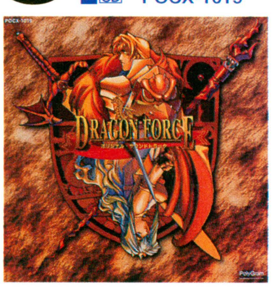


「突然の恋」をテーマに，6人の守護聖たちが歌と語りを披露する，シリーズ初のボーカル・アルバム。

ゲーム発売元：光栄
収録曲：①白夜②仮面（白夜：for piano）③春風予報（しあわせになろう：Happy Case）④しあわせになろう⑤夢はchanceを連れてくる⑥ハートの女王（夢はchanceを連れてくる：Luxuary）⑦失楽園（森へ行こうよ：Woodwind）⑧森へ行こうよ⑨Da Da Da DYNAMIC DIAMOND⑩フェイクなSTEP（Da Da Da DYNAMIC DIAMOND：Private Mix）⑪睡蓮（Instrumental）⑫ひとさじの幸福（永遠の道：Tribal Mix）⑬永遠の道
作詞：森　由里子
作・編曲：タダミツヒロ，富山光弘，飯塚昌明，伊澤美穂，伊藤真澄，伊藤ヨシユキ
ボーカル・声の出演：速水　奨（①②），林　延年（③④），子安武人（⑤⑥），結城比呂（⑦⑧），岩田光央（⑨⑩），関　俊彦（⑫⑬）

ドラゴンフォース オリジナル・サウンドトラック

3/25 ■ポリグラム ■2,800円（税込）
■CD POCX-1019



8人の国王たちのテーマをはじめ，ボーカル曲を含めたすべてのサウンドを収録。ドラマを予感させるアレンジ「グランドオープニング」をボーナストラックとして収録。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①ドラゴンフォースーメインテーマー②「ドラゴンフォース」オープニングテーマ「勇気」③レジェンドラ伝説（レジェンドラ～邪神マドルク～星竜ハースガルド）④星竜の八戦士⑤アステアの声⑥ウェインのテーマ⑦レイナートのテーマ⑧レオンのテーマ⑨ティリスのテーマ⑩ミカヅキのテーマ⑪ゴンゴスのテーマ⑫ジュノーンのテーマ⑬ゴルタークのテーマ⑭竜のねむる大地⑮休息⑯草原の戦闘⑰雪原のテーマ⑱砂漠のテーマ⑲邪神の使い⑳邪神マドルク㉑新たなる歴史㉒「ドラゴンフォース」エンディングテーマ「未来」〈ボーナストラック〉㉓グランドオープニング（台詞入り）㉔DRAGON FORCE SOUND EFFECT COLLECTION（全46音）
作詞：飯島恵子（②㉒）
作・編曲：前田龍之
ボーカル：藤田詩織（②㉒）

メルティランサー オリジナル・サウンドトラック

3/25 ■ポリグラム ■2,800円（税込）
■CD POCX-1020



PS版『メルティランサー』の，アレンジ・サウンド集。主人公の女の子を演じる声優たちが歌う，2曲のボーカル・アレンジも楽しめる。

ゲーム発売元：ブレイズ
収録曲：①MELTYLANCER～Main Theme②INNOCENT SOLDIER③Sylvy④Scramble⑤Nana⑥Sakuya⑦Charge⑧Jun⑨Angela⑩The Last Battle⑪Melvina⑫OK My Friends
作詞：溝口　功（②，⑫）
作・編曲：大熊謙一
ボーカル：野上ゆかな，緒方恵美，岩男潤子，丹下　桜，手塚ちはる，池澤春菜

カオスシード～風水回廊記 GM-PROGRESS 6

3/25 ■メディアリング ■2,500円（税込）
■CD MGCD-1017



響次元レーベルが贈る，異色RPG『カオスシード』のミュージック・アルバム。3Dアレンジ・サウンドはもちろん，オリジナル・バージョン全曲を収録。

ゲーム発売元：タイトー
収録曲：〈3Dアレンジ・ヴァージョン〉①CHAOS～カオス②CHINESE SOLDIER～明紅のテーマ③ASSAULT～アレックスのテーマ④OUTER WORLD～亀！亀！亀！〈オリジナル音楽〉⑤日々是修行⑥修行の仙窟⑦集計タイムで～す！⑧洞天福⑨仙窟創造～洞仙のテーマ⑩お間抜け洞天軍⑪雷漢のテーマ⑫小策略⑬酒場⑭玲蘭のテーマ⑮転機招来⑯洞天山窟～洞仙のテーマ⑰明紅のテーマ⑱凶悪な仙窟⑲捜神のテーマ⑳盟友推参㉑王のテーマ㉒シャスタのテーマ㉓楽天娘娘㉔イザナギのテーマ㉕ヒロイン嬉し㉖ケブレスのテーマ㉗カオス㉘星の雫㉙アレックスのテーマ㉚亀！亀！亀！㉛ヒロイン悲し㉜封竜仙窟～洞仙のテーマ㉝死闘の果て㉞無限邂逅の終幕

ワルキューレの伝説（外伝）～ローザの冒険

3/25 ■TDKコア ■3,000円（税込）
■CD TDCD-1133

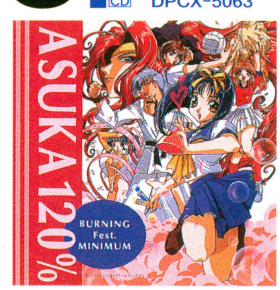


デジタルコミックで語りきれなかった部分にスポットを当てた，オリジナル・サウンド・ドラマ。原作は，ソフトと同じく冨士　宏が担当。ほかにも，オリジナルBGMや声優たちによるフルコーラス・テーマソングなど，盛りだくさんの内容で贈る。

ゲーム発売元：ナムコ
収録曲：①フェアリーズ1②プロローグ③フェアリーズ2④大女神の回想⑤フェアリーズ3⑥空の旅人⑦フェアリーズ4⑧船にて⑨フェアリーズ5⑩サンドラ⑪フェアリーズ6⑫怪物登場⑬フェアリーズ7⑭ヴィオレット登場⑮フェアリーズ8⑯ミシェール⑰フェアリーズ9⑱真犯人⑲愛するために⑳フェアリーズ10㉑恋する乙女は忙しい
声の出演：鈴木真仁（⑥ボーカル），久川　綾（⑥ボーカル），折笠　愛（⑲ボーカル）ほか
予約特典：オリジナルカセット，ポスター

あすか120%～バーニングフェスト ミニマム

3/25 ■データム・ポリスター ■2,500円（税込）
■CD DPCX-5063



『あすか120%』が，シリーズ初のドラマCDになって登場。主人公の女の子たち総出演のオリジナル・ストーリーと，オープニング&エンディング曲を収録。

ゲーム発売元：ファミリーソフト
収録曲：①Prologue②いつも120%③ドラマ④また明日See you⑤Epilogue
声の出演：茶山莉子，椎名樹里，北条静香ほか
ボーカル：REIKA（②），茶山莉子（④）

超兄貴～究極無敵銀河最強男

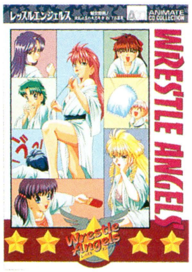
3/27 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,800円（税込）
■CD TYCY-5487



PSで登場した最新『兄貴』を，フル・アレンジ収録。作曲，アレンジにあの葉山宏治が復活し，おなじみブラザーズとともに独特の世界を作りあげる。

ゲーム発売元：メサイヤ
収録曲：①テーマ～究極無敵銀河最強男②ANIKI 02③ダンシング観音④うみにん⑤教師と生徒の三角形態⑥蛇使いブラザー⑦カエル⑧古代の神様⑨アジア'ン シャッフル⑩ガントレイン⑪イダテン・ベンテン⑫ガレーウォーカー⑬森の兄貴⑭行くっす⑮ラストバトル（ウッ…ハ！）⑯リプライズ～究極無敵銀河最強男⑰NEWS
作曲：葉山宏治，岩崎　琢，ドン・マッコウ，笠原咲奈恵

アニメイトCDコレクション3「レッスルエンジェルス」～新女恒例！波乱必至の大忘年会IN下呂温泉～



3/上 ■ムービック ■3,500円（税込）
■CD

『レッスルエンジェルス』のキャラたちが，温泉にて大混戦をくりひろげるドラマCD。声優陣のパワー爆発の宴会シーンはファン必聴（？）。付属のブックレットで，ゲーム・オフィシャル・イラストと，漫画家あきふじさとしのショート・コミックも楽しめる。

ゲーム発売元：グレイト
声の出演：三石琴乃，高田由美，宮村優子ほか

アフターケア

Fight！ー最後の天使ー



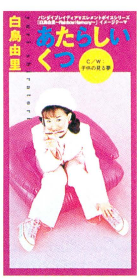
9/21 ■キングレコード ■1,000円（税込）
■CDシングル KIDA-113

PS版『3×3EYES～吸精公主』主題歌，「Fight！ー最後の天使ー」のシングル・カット。ボーカルは，ゲーム・オリジナル・キャラの月花役の小森まなみ。

ゲーム発売元：日本クリエイト
収録曲：①Fight！ー最後の天使ー②Holy Eyesー君の夢はぼくの夢ー③Fight！ー最後の天使ー（OFF VOCAL VERSION）④Holy Eyesー君の夢はぼくの夢ー（OFF VOCAL VERSION）
ボーカル：小森まなみ

アフターケア

あたらしいくつ



11/1 ■バップ ■1,000円（税込）
■CDシングル VPDG-20637

プレイディアのエレメントボイスシリーズ，『白鳥由里～Rainbow Harmony～』で使用されているイメージ・ソング。カップリング曲，カラオケ・バージョンあわせて4トラックを収録。

ゲーム発売元：バンダイ
収録曲：①あたらしいくつ②子供の見る夢③あたらしいくつ（off vocal version）④子供の見る夢（off vocal version）
ボーカル：白鳥由里

アフターケア

夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～／吉田由香里



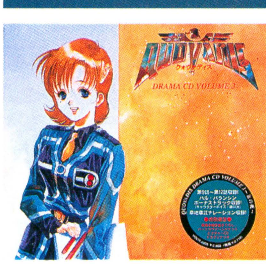
11/22 ■ビクターエンタテインメント ■1,200円（税込）
■CD VICL-12022

『テイルズ・オブ・ファンタジア』のオープニング曲「夢は終わらない」ほか，ボーカル曲1曲を収録。よりクリアな音でボーカルを楽しみたい人に。藤島康介のイラストをはじめ，吉田由香里や開発陣からのメッセージ，楽譜を掲載したブックレットもついている。

ゲーム発売元：ナムコ
収録曲：①夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～②星を空に…③夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～（オリジナル・カラオケ）④星を空に…（オリジナル・カラオケ）
ボーカル：吉田由香里
初回特典：藤島康介スペシャルステッカー

アフターケア

クォヴァディス ドラマCD vol. 3 ～友の死～



2/21 ■MEMレコード ■2,800円（税込）
■CD VOCR-5005

ツァルスクレプトのクーデター軍との戦闘で，勝利をおさめたハルたち。しかし，その戦いでアディラは，今は敵側とはいえ親友のイリナの乗った艦を撃つことができず，命を落としてしまう。

ゲーム発売元：グラムス
収録曲：①草地章江ナレーション（1）②第1章・マリアとアリシア③第2章・葬儀のあと④第3章・ベンジャミンの決意⑤第4章・哀しき戦い⑥草地章江ナレーション（2）⑦未来への風（ボーナストラック）
ボーカル：ハル・バランシン（緑川 光／⑦）
声の出演：林 延年，深見梨加，堀内賢雄ほか
初回特典：美樹本晴彦描き下ろしハードカヴァージャケット，ピクチャーCD，ドラマシナリオ

ときめきメモリアル　Taste is appletarte

2/9
■コナミ　■非売品
■CDシングル



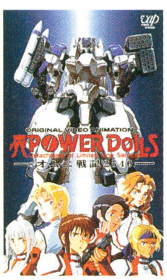
スーファミ版『ときメモ』についてくるミニCD。女の子たちが，それぞれ自分の想っている人がみんなと同じとは知らずに，主人公に対する気持ちを語り合うドラマと，彼女たち全員で歌うエンディング・テーマが収録されている。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①TASTE IS APPLETARTE②二人の時～with you～
声の出演：金月真美，笹木綾子，丹下　桜ほか

VIDEO&LD

OVA「パワードール」～オムニ戦記2540～

3/1
■工画堂スタジオ／バップ
■VHS　VPVV-63797　5,800円（税込）
LD　VPLP-70586　5,800円（税込）

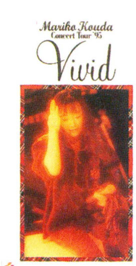


人気のパソコン・ゲーム『パワードール』を，オリジナル・ストーリーでOVA化。惑星オムニの反地球政府特殊部隊「DoLLS」に，ある指令が下った。政府軍に制圧されたボカージュ・シティの軍用ダムを破壊せよというものだったが……。

（カラー30分）
ゲーム発売元：工画堂スタジオ
声の出演：高乃　麗，冬馬由美，根谷美智子ほか
初回特典：パワードールOVAフィルム特製しおり，パワードール壁紙集OVAバージョン（どちらか一つ）

Vivid／國府田マリ子

3/16
■キングレコード
■VHS　KIVM-98　4,900円（税込）
LD　KILM-44　4,900円（税込）



國府田マリ子のファースト・コンサート・ツアー「Vivid」の最終公演を収録したライブビデオ。アルバム「Vivid」からの選曲をメインとした歌のほか，3編のM.C.も楽しめる。

（カラー52分）
ゲーム発売元：コナミ
収録内容：①―Prologue―②僕らのステキ③元気だしてね④STORY Ⅰ⑤誰のせいでもない二人⑥いまある勇気⑦セロリのKissハッカの煙草⑧愛のCrazyエプロン⑨STORY Ⅱ⑩Pure⑪My Love～愛するというひそやかさ～⑫Horizon⑬STORY Ⅲ⑭LOVE SONG⑮―Epilogue―(My Love)
初回特典：ステッカー（VHS），ピンナップ（LD）

テレビ東京アニメーション・闘魔鬼神伝ONI 第２巻

3/20
■東芝EMI（ユーメックス）
■VHS　TYVY-1147　6,800円（税込）
LD　TYLY-1147　6,800円（税込）

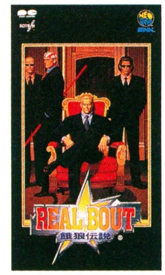


テレビ東京で放映中の「闘魔鬼神伝ONI」を，5話ずつ収録したアニメビデオ。このビデオのために描き下ろされた，エンディング・テーマ&オリジナル・アニメ映像入り。全5巻予定。

（カラー50分）
ゲーム発売元：バンプレスト
声の出演：石田　彰，氷上恭子，岡村明美ほか

REAL BOUT餓狼伝説／SNK

3/21
■ポニーキャニオン
■VHS　PCVP-11853　4,800円（税込）
LD　PCLP-00598　4,800円（税込）

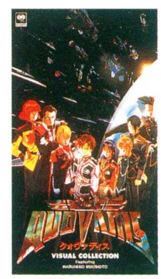


「ネオジオフリーク」のプレイヤーが，攻略をはじめ数々の連続技を披露。おなじみ，声優総登場のショート・ドラマも。

（カラー90分）
収録内容：〈プロローグ〉①オープニング～タイトル～操作デモ〈ストーリープレイ〉②テリー・ボガード ストーリープレイ（VS CPU：テリー～ダック～崇秀～マリー～ジョー～双角～アンディ～ボブ～舞～フランコ～キム～崇雷～ホンフゥ～山崎～ビリー～ギース～エンディング）〈キャラクター別攻略〉③テリー・ボガード（連続技～対戦）④アンディ・ボガード（連続技～対戦～VS CPUギース）⑤ジョー・ヒガシ⑥フランコ・バッシュ⑦不知火　舞⑧ボブ・ウィルソン⑨ビリー・カーン⑩ホンフゥ⑪山崎竜二⑫望月双角⑬ブルー・マリー⑭キム・カッファン⑮秦　崇秀⑯秦　崇雷⑰ダック・キング⑱ギース・ハワード〈おまけ〉⑲エンディングビジュアル集⑳スタッフクレジット
声の出演：檜山修之，山口勝平，森川智之ほか
特典：8P解説書（LDは4P）

クォヴァディス ビジュアル・コレクション～フィーチャリングHARUHIKO MIKIMOTO

3/21
■ソニーレコード
■VHS　SRVW-1815　3,500円（税込）
LD　SRLW-1815　3,500円（税込）



ゲームのキャラクター・デザインを担当した美樹本晴彦と，アニメーション・シーンやCGにスポットをあてた，ゲームファン＆アニメファンのためのビデオが登場。案内役は，ラジオ番組のパーソナリティ・草地章江だ。

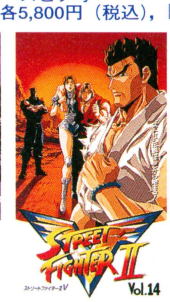
（カラー29分）
ゲーム発売元：グラムス
収録内容：①オープニングCG②アニメーションシーン（3パート）③キャラクター設定紹介④美樹本晴彦インタビュー⑤メイキング（CG＆アニメ制作）

ストリートファイターⅡV vol.13／vol.14

3/22
■アミューズビデオ
■VHS　各5,800円（税込），LD　各4,800円（税込）



vol.13
■VHS　AMS-0073
■LD　AML-0017



vol.14
■VHS　AMS-0074
■LD　AML-0018

ベガにコントロールされていたリュウは，ケンとの波動拳の撃ち合いの衝撃でサイバーチップがはずれ正気にもどった。そして，ベガへの反撃――最後の闘いがはじまる。14巻ではオリジナル・キャラクター募集キャンペーンの結果発表を収録。

（vol.13：カラー50分／vol.14：カラー75分）
ゲーム発売元：カプコン
収録内容：●vol.13……①第25話「死闘〈第一章〉」②第26話「死闘〈第二章〉」●vol.14……①第27話「死闘〈第三章〉」②第28話「死闘〈第四章〉」③第29話（最終話）「死闘完結」
声の出演：内海賢二，田中康郎，矢尾一樹ほか

OVA結婚～Marriage VOL. 1「出逢いの赤ひ糸」

3/23
■ビクターエンタテインメント
■VHS　VIVF-10145　5,800円（税込）
LD　VILF-81　5,800円（税込）



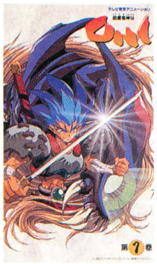
ゲームをもとにしたアニメビデオだが，その恋愛模様を実際の恋愛ノウハウを含めて描くという，シミュレーション的要素も。各巻3部構成で，第2部では結婚ビジネスのデータなどが紹介されている。

（カラー30分）
ゲーム発売元：小学館プロダクション
声の出演：金丸日向子，阪口大介，嶋方淳子ほか

アフターケア

テレビ東京アニメーション・闘魔鬼神伝ONI 第1巻

2/21
■東芝EMI（ユーメックス）
■VHS TYVY-1146 6,800円（税込）
LD TYLY-1146 6,800円（税込）



異形の姿“ONI”に変身する力を持つ主人公の朱羅丸は，ある日，覇邪王という人物に出会う。彼らは時空を越えてやってきた未来人で，滅びの危機に瀕している未来世界を救うために，過去の世界を訪れたのだが，その考えは歪んだものだった。

（カラー50分）
ゲーム発売元： バンプレスト
声の出演： 加瀬康之，大川 透，大谷育江ほか

アフターケア

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

2/7
■新声社 ■4,800円（税込）
■VHS GV-21



対CPU戦にはじまり，豪快さと破壊力を重視した連続技，数十試合の名勝負を収録した対戦コーナーなどで，『斬紅郎』を攻略。

（カラー90分）
ゲーム発売元： SNK
収録内容： ①CPU戦徹底攻略②連続技特集③対戦攻略④エンディング・コーナー

アフターケア

マーヴル・スーパーヒーローズ

2/17
■新声社 ■4,800円（税込）
■VHS GV-22



『マーヴル』の最大の醍醐味である連続技に重点をおき，「エリアルレイブ」「殿堂入り連続技」「即死連続技」の三つの項目で，さまざまな技を紹介。各キャラの性能＆プロフィール紹介やシステムの解説といった基礎知識的なことも学べる。

（カラー90分）
ゲーム発売元： カプコン
収録内容： ①キャラクター紹介②ゲームシステム解説③連続技コーナー④対戦コーナー⑤エンディングコーナー

アフターケア

クリアー・ザ・スーチーパイ!!

2/21
■日本コロムビア ■2,000円（税込）
■VHS COVC-4660



家庭用機『スーチーパイ』シリーズの全キャラクター・クリアシーンをメインとしたビデオ。OVAのプロモーション映像，1月7日のコスプレパーティーの模様も収録。

（カラー30分）
ゲーム発売元： ジャレコ
収録内容： ●SFC版『美少女雀士スーチーパイ』，3DO版・サターン版『アイドル雀士スーチーパイSpecial』，PS版『アイドル雀士スーチーパイLimited』クリアシーン集●アーケード版『アイドル雀士スーチーパイII』新戦士紹介●OVA『アイドルファイトスーチーパイII』プロモーション映像●「スーチーパイ・コスプレ初め1996」ダイジェスト

アフターケア／インディーズ

セガビデオマガジン2月号

2/1
■セガ ■非売品
■VHS



今月は『パンツァードラグーン ツヴァイ』『ヴァンパイア ハンター』の映像を初収録。これを見ればほしくなることまちがいなし？

（カラー23分）
収録内容： 〈セガサターン・セレクション〉①Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！②The Tower③ヴァンパイア ハンター④空想科学世界ガリバーボーイ⑤ドラゴンフォース⑥ビクトリーゴール'96⑦パンツァードラグーン ツヴァイ⑧ダークセイバー⑨GUNGRIFFON The Eurasian Conflict⑩NINKU一忍空一～強気な奴等の大激突！～⑪ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル⑫新世紀エヴァンゲリオン⑬おまかせ！退魔業（セイバーズ）⑭ぐっすんおよよ⑮アローン・イン・ザ・ダーク2⑯提督の決断II⑰GOTHA II⑱シーバス・フィッシング⑲サンダーホークII⑳ハイパー3D対戦バトルGEBOCKERS㉑クイズ365 ㉒ロジックパズルレインボータウン ㉓フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～ ㉔タイタンウォーズ ㉕リンクルリバーストーリー ㉖フィッシング甲子園 ㉗ストリートファイターIIムービー ㉘料理の鉄人 キッチンスタジアムツアー……CM～バーチャファイター2～セガラリー・チャンピオンシップ～ガーディアンヒーローズ～

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	3月22日	★同級生OVAサントラ（仮）	ケイエスエス	3,000円
		★ピンクパイナップル主題歌集（仮）	ケイエスエス	未定
	3月23日	クォヴァディス ドラマCD vol.4	MEMレコード	2,800円
		クォヴァディス ゲームサウンドトラック	MEMレコード	2,800円
	4月1日	ブルーフォレスト物語～風の封印～	ポリグラム	2,000円
		ドラゴンフォース 創世記編（仮）	メディアリング	2,500円
	4月3日	★ビクトリーゴール'96	クラウンレコード	2,300円
		★カプコンゲームサウンド 19XX	ビクターエンタテインメント	2,000円
	4月5日	★幻想水滸伝 オリジナル・ゲーム・サントラ	キングレコード	3,200円
		★沙羅曼蛇2 オリジナル・ゲーム・サントラ	キングレコード	2,200円
	4月10日	氷のまなざし	東芝EMI（ユーメックス）	1,000円
	4月19日	★超鉄ブリキンガー	ポニーキャニオン	1,500円
	4月21日	ドラゴンクエストVI～幻の大地・エレクトーンバージョン	ソニーレコード	2,800円（予）
		★闘神伝2	ソニーレコード	2,000円
	4月24日	★交響曲イースV（仮）	キングレコード	3,000円
		★ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルAPR.～フィーチャリング伊集院レイ（仮）	キングレコード	2,800円
		★ときめきメモリアル対戦ぱずるだまオリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	キングレコード	2,200円
		★ときめき（仮）	キングレコード	3,000円
		★筋属バット1号	東芝EMI（ユーメックス）	2,800円
		ソニック・ザ・ヘッジホッグ（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
		★超兄貴ショーII	東芝EMI（ユーメックス）	2,800円
		★TV ANIMATION バーチャファイター主題歌（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	1,000円
		お嬢様捜査網 主題歌／エンディング	パイオニアLDC	1,000円
		★ドラマCD「闘神伝～BEFORE STAGE～」Vol.2	BMGビクター	3,000円
		★愛するあなたに贈る歌	ビクターエンタテインメント	1,000円
		★ダークセイバー オリジナル・サウンドトラック	ビクターエンタテインメント	2,800円
	4月25日	★ルドラの秘宝	NTT出版	2,500円
		★ガングリフォン オリジナル・サウンドトラック（仮）	ポリグラム	2,800円
		真・女神転生～デビルサマナー ミュージックCD（仮）	ポリグラム	未定
		★パンツァードラグーン ツヴァイオリジナル・サウンドトラック	ポリグラム	2,800円
		★メルティランサー ソングアルバム（仮）	ポリグラム	3,000円
	4月下旬	クォヴァディス ドラマCD vol.5	MEMレコード	2,800円
	4月予定	★ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	ポニーキャニオン	1,500円
		サイバーカセットコレクション・ワールドヒーローズ2JET	ムービック	1,980円
	5月2日	★ときめきメモリアル サウンドコレクション2（仮）	キングレコード	3,000円
		★ドラゴンクエスト列伝「ロトの紋章」オリジナル・サウンド・トラック1	ビクターエンタテインメント	3,000円
	5月21日	★ダークセイバー オリジナル・ボーカルトラック	ビクターエンタテインメント	2,500円
	5月22日	★負けないで，fly away	BMGビクター	1,500円
		★結婚～Marriage～OVAサウンドトラック（仮）	ビクターエンタテインメント	3,000円
		★ラジオドラマ結婚～Marriage～CDシネマ1	ビクターエンタテインメント	2,800円
	5月25日	★メルティランサー ドラマアルバム	ポリグラム	未定
	5月29日	電脳戦機バーチャロン	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
		★テレビアニメ バーチャファイター Vol.3	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
	5月下旬	クォヴァディス ドラマCD vol.6	MEMレコード	2,800円
	5月予定	★恋を眠らせて／アン・ルイス	ビクターエンタテインメント	1,000円
		★「ダークセイバー」サウンドファクトリーシリーズ サウンドシネマ「PARALELL III」～A HUNT FOR THE LIES」	ビクターエンタテインメント	2,500円
	春頃予定	★サイバーカセットコレクション5「闘神伝」	ムービック	1,980円
	6月1日	ドラゴンクエストVI～幻の大地・ブラスバンド	ソニーレコード	2,800円（予）
	6月21日	★ラジオドラマ結婚～Marriage～CDシネマ2	ビクターエンタテインメント	2,800円
	6月下旬	クォヴァディス ドラマサウンドトラック	MEMレコード	2,800円
	6月予定	★神犬伝説PAL オリジナルサントラ（仮）	ソニーレコード	未定
		★ファイティングイリュージョン～K-1グランプリ戦士（仮）	パイオニアLDC	未定
	未定	★神犬伝説PAL エンディングテーマ（仮）／椎名へきる	ソニーレコード	未定
		神故に叶わず／鏡	データム・ポリスター	未定
		伝説のオウガバトル・オーケストラバージョン（仮）	データム・ポリスター	未定
ビデオ&LD	2月23日	★TV ANIMATON バーチャファイター VOL.3（レンタル）	セガ／タキコーポレーション	9,800円
	3月22日	★TV ANIMATON バーチャファイター VOL.4（レンタル）	セガ／タキコーポレーション	9,800円
	3月29日	セガ ソニック・ザ・ヘッジホッグ②	セガ／タキコーポレーション	5,800円
	4月1日	お嬢様捜査網	東宝	4,800円
	4月20日	★アイドルファイト・スーチーパイII（ビデオ／LD）	日本コロムビア	6,000円（予）
	4月24日	★テレビ東京アニメーション・闘魔鬼神伝ONI 第3巻	東芝EMI（ユーメックス）	6,800円
	4月26日	ファイアーエムブレム～紅の戦士	ケイエスエス	5,800円
	4月予定	★TV ANIMATION バーチャファイター VOL.5（レンタル）	セガ／タキコーポレーション	9,800円
	5月21日	バイオハザード	東芝EMI	3,980円
	5月24日	★セガ ソニック・ザ・ヘッジホッグ①（セル）	セガ／タキコーポレーション	未定
		★セガ ソニック・ザ・ヘッジホッグ②（セル）	セガ／タキコーポレーション	未定
	5月29日	★闘魔鬼神伝ONI 第4巻	東芝EMI（ユーメックス）	6,800円
	5月予定	TV ANIMATION バーチャファイター VOL.1（セル）	セガ／タキコーポレーション	4,800円
		TV ANIMATION バーチャファイター VOL.2（セル）	セガ／タキコーポレーション	4,800円
		★TV ANIMATION バーチャファイター VOL.6（レンタル）	セガ／タキコーポレーション	9,800円
	6月21日	★OVA闘神伝 Vol.1（VHS／LD）	BMGビクター	5,800円
		結婚～Marriage・オリジナルアニメビデオPart2（VHS／LD）	ビクターエンタテインメント	5,800円
	6月予定	TV ANIMATION バーチャファイター VOL.3（セル）	セガ／タキコーポレーション	4,800円
		TV ANIMATION バーチャファイター VOL.4（セル）	セガ／タキコーポレーション	4,800円
	7月予定	TV ANIMATION バーチャファイター VOL.5（セル）	セガ／タキコーポレーション	4,800円
		TV ANIMATION バーチャファイター VOL.6（セル）	セガ／タキコーポレーション	4,800円
	8月21日	★OVA闘神伝 Vol.2（VHS／LD）	BMGビクター	5,800円
	夏頃予定	★パンツァードラグーン（レンタル）	セガ／タキコーポレーション	未定
	秋頃予定	★パンツァードラグーン（セル）	セガ／タキコーポレーション	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

■発売日変更情報……●ファイアーエンブレム アニメーション・サウンド・トラック（ケイエスエス）3月22日→4月26日
●ゲームの殿堂 '95 SANCTUARY OF GAME LIVE IN 武道館（東芝EMI）2月7日→2月28日

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下 章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，稲垣宗彦，中村京子），煌竜，西部雅子，開田清隆，安部理一郎，薮良小路，曳地哲司，山田真也，マイコンBASICマガジン編集部

PONY CANYON

SCITRON

SCITRON NEW RELEASE

SCITRON 1500 SERIES

しんおうけん　ザウルス
神凰拳/SAURUS

ザウルスの対戦格闘アクション「神凰拳」を早くもCD化。オリジナルバージョンを全て収録。さらに、キャラクターの魅力を堪能できるボイスコレクション、S.E.コレクションも完全網羅。解説書、楽譜付。

<収録曲>
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E.COLLECTION

初回特典
キャラクターステッカー



CD 3/21 ON SALE

CD:PCCB-00208 ¥1,500(税込)

SCITRON 2000 SERIES

アルバートオデッセイ外伝
ARBERT ODYSSEY 外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~/SUN SOFT

(サンソフト)

「アルバートオデッセイ」シリーズの世界を元に本格的なファンタジーRPGとして生まれ変わった「アルバートオデッセイ 外伝」サターン版オリジナル全曲にアレンジバージョンを追加収録。
感動をいち早く伝える!

<収録曲>
ORIGINAL VERSION-CD録音-
ORIGINAL VERSION-内蔵音源-
BONUS TRACK
アレンジバージョン 2曲
S.E.ダイジェスト

CD先行発売!



CD 3/21 ON SALE

CD(2枚組):PCCB-00210 ¥2,000(税込)

SNK.

リアルバウト
REAL BOUT 餓狼伝説

因縁の対決、遂に終結!さらばギース...

ネオジオゲーム攻略では右に出るものがいない「ネオジオフリーク」編集部監修による最強プレイ。テリーのストーリープレイ、全キャラ攻略、各エンディングやスタッフロールはもちろんのこと、さらにリアルバウトの世界を盛り上げるゲームオリジナル声優総登場のショートドラマもバッチリ収録。

<内容>
<プロローグ>　オープニング~タイトル~操作デモ
<ストーリープレイ>　テリーボガード　ストーリープレイ(VS CPU)
テリー~ダック~崇秀~マリー~ジョー~双角~アンディ~ボブ~舞~フランコ~キム~崇雷~ホンフゥ~山崎~ビリー~ギース~エンディング
<ギャラクター別攻略>　テリー・ボガード(連続技~対戦)/アンディ・ボガード(連続技~対戦~VS CPUギース)/ジョー・ヒガシ(連続技~対戦~VS CPUギース)/フランコ・バッシュ(連続技~対戦~VS CPUギース)/不知火 舞(連続技~対戦~VS CPUギース)/ボブ・ウィルソン(連続技~対戦~VS CPUギース)/ビリー・カーン(連続技~対戦~VS CPUギース)/ホンフゥ(連続技~対戦~VS CPUギース)/山崎 竜二(連続技~対戦~VS CPUギース)/望月 双角(連続技~対戦~VS CPUギース)/ブルー・マリー(連続技~対戦~VS CPUギース)/キム・カッファン(連続技~対戦~VS CPUギース)/秦 崇秀(連続技~対戦~VS CPUギース)/秦 崇雷(連続技~対戦~VS CPUギース)/ダック・キング(連続技~対戦~VS CPUギース)/ギース・ハワード(連続技~対戦~VS CPUギース)
<おまけ>エンディングビジュアル集/スタッフクレジット

ゲームプレイ:
ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士鷹、DSP-たろりん、蒼炎闘士ゆーち
声の出演:
橋本さとし、コング桑田、難波圭一、檜山修之、山口勝平、森川智之、石井康嗣、山西惇、曽木亜古弥、生駒治美
音楽:新世界楽曲雑技団
特典:8P解説書(LDは4P)

VIDEO&LD 3/21 ON SALE



カラー/Hi-Fiステレオ/90分/LDはCLV画面
VIDEO:PCVP-11853 ¥4,800(税込)
LD:PCLP-00598 ¥4,800(税込)

SCITRON 1500 SERIES

CD 4/3 ON SALE

◆早くも発売決定!◆

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

「龍虎の拳 外伝」が早くも1500シリーズで登場。オリジナルバージョン・S.E.&VOICEを余す所なく収録。乞ご期待!

<収録曲>
ORIGINAL VERSION-
VOICE&S.E.COLLECTION

¥1,500(税込)

PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

T氏のパーティのクイズ大会で『ナムコミュージアムVol. 2限定ボックス』を獲得。その日はずっとニコニコしていたらしい。

行ってきましたAOU'96

ゲームのビジュアルはどこまで進化をつづけていくのだろう。着物のすそをなびかせながら華麗に日舞を舞う『バーチャ3』の葵は，あるていど予想していたとはいえ，実際に目の当たりにすると，ため息をもらさずにはいられなかった。まだゲーム内容がわからないにもかかわらず，会場での人気投票1位に輝いた(!)という事実が，『バーチャ3』のグラフィックがどれほどインパクトのあるものだったのかを証明している。それにしても，セガはこのゲームをサターンに落とし込まなければならないのだから大変だ。やっぱりIC入りのカートリッジ+CD-ROMで登場するのかな？

ベニー松山

ゲーム制作に追われ気を抜くヒマもないとか。外出は深夜に愛犬パトを連れて散歩するのみ。「カード買いに行きてぇ」だって。

M:tG日本語版発売日決定だ!

あれっ『俺コレ』がないぞ。そうでですスイマセン。今月と来月は現在制作中のPSソフト『バスタード!』のスクリプト執筆に追われて他の仕事が何にもできないのです。M:tGだって全然対戦できません。ツラくなったとき，カードを眺めたりするだけ。

そんなワケなので，読者諸兄との対戦も4月以降に持ち越し。さっそく応募してくれた人には誠に申しわけないが，今しばらくのお待ちを。募集も引きつづき行なっておるよ。で，ついにM:tG日本語版の発売が，4月11日と決まったのだ。4月9日にはこの日本語版を使ったトーナメントも行なわれるので，またまた取材に行ってくるぜ!

稲垣宗彦

徹夜明け，幕張に向かう板場の車で聴いた西城秀樹が以来，頭の中でこだましているとか。親しげに秀樹と呼ぶがアカの他人。

『FFVII』，やっぱり売れるんだろうなぁ

自費で行ったとしたら，大倉山ジャンプ競技場へは行かなかったろうし，芸術の森なんて存在すら知らずにいただろう。しかし，展望台からの眺めは素晴らしく，ハドソンの開発陣の話は興味深かった。得がたい経験をしたと思う。どうやら札幌という街と相性がいいのでは，という根拠のない考えもいだきはじめ，また行こうと決意。

さて。ゲーム。縁あって，スクウェアのPS参入を発表前に知り，取材する機会に恵まれた。『FFVII』の開発にかける意気込みのすごさ，開発陣の規模に感心したのだけど，ユーザーはこの事態をどう受け取るのだろう？　広く意見を聞いてみたい。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る

Final Stage

ファイナルステージ

板場利光

新幹線で演劇を上演する「シアターエキスプレス」の再演決定。前回は仕事で観られなかったので，今度こそと意気込んでいる。

このゲームで「ALL ABOUT」が作りたい!

今回のAOUは『バーチャファイター3』がもっとも人気を集めていたようだが，僕のお気に入りは，タイトーの縦スクロール・シューティング『レイストーム』だ。画面が斜め上から見おろした視点になり，グラフィックがポリゴンを使って描かれていることで，臨場感が大幅にアップ!　前作で好評のロックオンレーザーシステムも健在だし，ひさびさに「見ても遊んでも楽しいシューティング」に会えたという感じだ。できるなら『ALL ABOUTレイストーム』を制作したいぐらい。読者のみんなが編集部にハガキを送ってくれたら，実現するかもしれないけど……ダメかな？

大出綾太

階段で転んでヒザを強打し，かなりの出血をしたらしい。あとでジーパンの裏を見たら，10cm四方が血で染まっていたとか。

読ホン休載ゴメンナサイ

「A.A.ぷよ通」修羅場のため，今月は読ホンをお休みさせてもらってます。すいません。単に時間がないのと，流れ作業になってしまうのを避けたかったためです。来月は絶対にやりますので，ごカンベンを。

ということで小話をいくつか。いまだに『X-DAY2』をやってますが，地球生命長寿ランキングが完成しません。200位までの順位について有力な情報をお持ちのかた，個人的に連絡ください。あと，3月10日まで行なわれている『かまいたちの夜』の舞台演劇「月下の氷柱」を自腹で観に行く予定。事情が許せば来月にでも鑑賞記を書きたいなあ。さて，『ぷよ通』の原稿を書くか。

煌竜

発売直後から『ソウルエッジ』に大ハマリ。「やっぱりゲルマン騎士はいいなあ」とか意味不明なことをつぶやいているが。

『エクスリュージョン』に期待

遊んでいたネットゲーム（数千人が参加し，手紙でやりとりをするRPG)，遊演体の『鋼鉄の虹』が終了した。システムの不備とか月報の遅刻とか夢オチ同然のひどいラストとか文句は山ほどあるのだが，それはともかく大人数参加のRPGの楽しさと可能性（の一部）を見せてくれたゲームだった。

で，期待しているのがオークスヘブンの『エクスリュージョン』。多人数が通信で同時に同じ世界に入るというコンセプトは『ハビタット』でもあったが，こちらはゲーム性が高いぶんさらに楽しめるはずだ。プレイヤーをしばりすぎず，野ばなしにしすぎない，巧妙なシステム運営に期待したい。

発表!

輝け! 第13回日本ゲーム・ミュージック大賞
1995年下半期

協力：ポニーキャニオン／キングレコード／ソニーレコード／東芝EMI／ビクターエンタテインメント／NECアベニュー／アポロン／データム・ポリスター／ポリスター／ポリドール／NTT出版／光栄／日本コロムビア／メディアレモラス／フォルテミュージック／キティレコード／アンティノスレコード／パイオニアLDC／EPICソニー／バップ／ケイエスエス／エアーズロック／ムービック／エニックス／ブロッコリー／メディアワークス／徳間ジャパン／ソフトバンク（順不同）

■本賞の決定システム

日本ゲーム・ミュージック（GM）大賞は，以下の①と②のポイントの合計で順位を決定している。
①読者からの投票ポイント
②オリコンにチャート・インしたときの売り上げポイント。これは，大賞の発表前号から半年前にさかのぼって計算される（今回は95年10月号～96年3月号）

ランキング・ポイント
オリコン推定売り上げ枚数÷200
※小数点以下四捨五入
（例）19,280枚→18,110枚→10,950枚と売れた作品は，96＋91＋55＝242ポイントを獲得。

人気と売り上げを制覇した作品に，大賞の栄冠が輝く!!

大賞

706point
（ランキング242point 読者投票464point）

すぎやまこういち 交響組曲
「ドラゴンクエストⅥ～幻の大地」
ソニーレコード



■受賞の言葉

作曲家として仕事をはじめて以来，CM音楽からグループサウンズ，ポピュラーソング，アニメフィルムの音楽，オーディオ用交響作品，競馬場の音楽など，さまざまな音楽を書いてきました。そして約10年前ついに，このゲーム音楽というジャンルに出会ったわけです。元来大のゲームフリークだった私にとって，これこそは私の転職だったと思っています。

『ドラクエⅥ』の音楽もゲームの開発当初から数えて3年近くの時間をかけ，全力をあげて取り組んだものです。それだけに，このCDに対してこのようなすばらしい賞をいただけたことは感激のきわみです。この音楽を支持してくださった皆様，本当にありがとうございました。（すぎやまこういち）

■ヒット・チャートでの動向
28位（1月第1週）→37位→40位：現在なおもチャート・イン中

『Ⅵ』をプレイしていて，フィールド歩行時のテーマ曲が頭から離れなくなってしまった人は多いのでは？いや，それだけではない。『Ⅵ』の音楽は，たとえば音色や雰囲気こそ変わっているものの，ある一つのフレーズを数曲で使う（これがまた絶妙）など，聴かせる工夫のなされた曲が多いのだ。このことは，『Ⅰ』のフィールド曲「広野をゆく」のコンセプト――プレイしているうちに自然に口ずさんでしまう曲を，という姿勢に近い。そういう意味では，原点にかえった『ドラクエ』音楽とも言えるのではないだろうか。

第2位 ナムコゲームサウンドエクスプレス Vol.24「レイブレーサー」

ビクターエンタテインメント

498point（ランキング215point／読者投票283point）



■受賞の言葉

第2位ということで，ありがとうございました。『レイブレーサー』はゲームはもちろん，音楽もたいへん完成度の高いものです。最近はGMも一般のアーティスト音楽も隔たりがなくなってきました。GMがどんなにすばらしいものか一般の人にもっと知っていただくため，これからもがんばっていきたいと思います。
（ビクターエンタテインメント㈱邦楽制作宣伝本部制作1部・今井茂樹）

■ヒット・チャートでの動向
40位（10月第5週）→34位→46位→69位→58位：計5週間チャート・イン

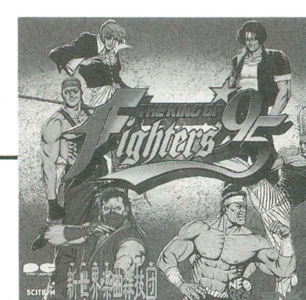
レーシング・ゲームにおいて，自分の好みのBGMが選べるというのは，必須条件とはいかないまでも，より気分良く走るための大切な要素と思われる。『レイブレーサー』では12曲ものBGMの中から選ぶことができるわけだが，流行(はや)りのテクノ・サウンドで走りにおしゃれな彩(いろど)りを添えてくれるものもあれば，あえてデジタル音と懐かしのGMのフレーズを使用した，ゲームファンが思わずニヤリとするようなものもある。

ハイ・グレードかつあらゆるプレイヤー層を意識した曲作り。それが『レイブ』サウンドの魅力なのだ。

第3位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95/新世界楽曲雑技団ーサイトロン1500シリーズー

ポニーキャニオン

316point（ランキング188point／読者投票128point）



■受賞の言葉

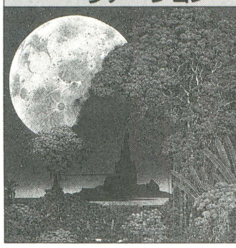
まずはこの場をお借りしまして名誉ある賞をいただき，GMファンの皆様ならびにゲーム・メーカーであるSNKの皆様に厚く御礼申し上げます。さて，『KOF'95』の音楽は，さまざまな音楽ジャンルを網羅した非常に味わい深い作品でした。声優さんによるキャラボイスも非常に魅力的です。CDがすり切れるまで聴いてください。では，今後の作品も期待していてくださいね！（サイトロンレーベル・安藤冬樹）

■ヒット・チャートでの動向
29位（8月第4週）→41位→70位→81位→83位→91位：計6週間チャート・イン

ポップ，ロック，クラシック……一つのゲームの中で，これだけ多くのジャンルのサウンドがひしめき合っているにもかかわらず，それぞれが耳に残るようなインパクトを持っている。SNKゲーム＝強烈な個性のキャラクターというイメージだが，じつは音楽もそれに負けないくらい個性的なのだ。『KOF』シリーズは，その中でも最たるものと言えよう。

また，音楽とは離れるが，ボイス・コレクションがアルバムの人気に一役買っているのも事実。ゲームファンと声優ファン，両者の支持を受けた結果の入賞だ。

第4位 聖剣伝説3 オリジナル・サウンド・ヴァージョン
NTT出版

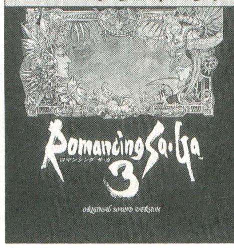


293 point

★

ランキング 132point
読者投票 161point

第5位 ロマンシング サ・ガ3 オリジナル・サウンド・ヴァージョン
NTT出版



291 point

★

ランキング 99point
読者投票 192point

第6位 ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ プレイステーション版
キングレコード

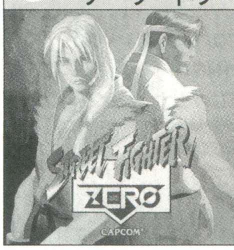


245 point

★

ランキング 115point
読者投票 130point

第7位 ストリートファイターZERO・アーケードゲームトラック
ソニーレコード



168 point

★

ランキング 36point
読者投票 132point

第8位 灼熱のファイヤーダンス
NECアベニュー

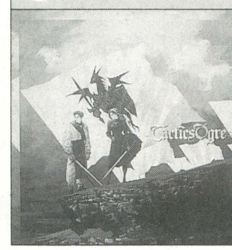


162 point

★

ランキング 0point
読者投票 162point

第9位 タクティクスオウガ
データム・ポリスター



139 point

★

ランキング 0point
読者投票 139point

第10位 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣/新世界楽曲雑技団ーサイトロン1500シリーズー
ポニーキャニオン



133 point

★

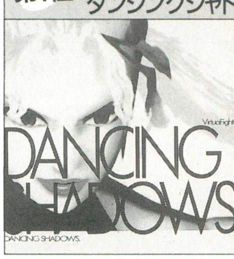
ランキング 56point
読者投票 77point

順位	タイトル	ポイント	順位	タイトル	ポイント
第11位	三国志V 光栄	128point ランキング0point 読者投票128point	第16位	セガサターン・魔法騎士レイアース オリジナルサウンドトラック ポリグラム	90point ランキング0point 読者投票90point
第12位	ミュージック・フロム・イース リニューアル キングレコード	127point ランキング0point 読者投票127point	第17位	MIDI POWER Pro ～ベストセレクション キングレコード	83point ランキング0point 読者投票83point
第13位	ずっと/そばに/いるよ NECアベニュー	121point ランキング0point 読者投票121point	第18位	矩形波倶楽部 Pro fusion ～ツインビーヤッホー!～ キングレコード	73point ランキング0point 読者投票73point
第14位	セガラリー・チャンピオンシップ "IGNITION" 東芝EMI(ユーメックス)	116point ランキング22point 読者投票94point	第19位	パンツァードラグーン・パワーリミックス /D-RAM NECアベニュー	70point ランキング 0point 読者投票70point
第15位	ミュージック・フロム・風の伝説ザナドゥII キングレコード	101point ランキング 0point 読者投票101point	第20位	ファーランドストーリー 神々の遺産 インディーズ(TGL)	66point ランキング 0point 読者投票66point

企画部門

1～3位までは，各順位の差がわずかな接戦状態。そんななか，見事1位を獲得したのは，セガ・サウンドチーム入魂のイメージ・アルバム「バーチャ2・ダンシングシャドウズ」だ。

第1位 バーチャファイター2・ダンシングシャドウズ
東芝EMI(ユーメックス)



344 point

★

ランキング 134point
読者投票 210point

第2位 同級生2
NECアベニュー



340 point

★

ランキング 51point
読者投票 289point

第3位 ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション
キングレコード



329 point

★

ランキング 173point
読者投票 156point

順位	タイトル	タイトル	ポイント	
第4位	ファルコムスペシャルBOX'96	キングレコード	281point	ランキング0point 読者投票281point
第5位	ファイナルファンタジー ヴォーカル・ベスト・コレクションズII −Love Will Grow−	NTT出版	211point	ランキング0point 読者投票211point
第6位	ロマンシング サ・ガ3 プロローグ	NTT出版	179point	ランキング0point 読者投票179point
第7位	CDドラマ・英雄伝説III～白き魔女～「わかたれた湖」	キングレコード	172point	ランキング0point 読者投票172point
第8位	ステレオドラマ・もっと!ときめきメモリアルJUL.～フィーチャリング虹野沙希	キングレコード	141point	ランキング63point 読者投票78point
第9位	同級生2・メモリアルミニシアター	NECアベニュー	136point	ランキング51point 読者投票85point
第10位	ステレオドラマ・もっと!ときめきメモリアルOCT.～フィーチャリング館林見晴	キングレコード	130point	ランキング118point 読者投票12point

参考発表

GM収録を主目的としないアーティスト・メインのアルバムは，参考発表として，ここにポイントを掲載します。

國府田マリ子のRadio Canvas スペシャル キングレコード	264point ランキング 77point 読者投票187point
LADY GENERATION／篠原涼子 EPICソニー	190point ランキング ?point 読者投票190point
bicycle／黒田有紀 東芝EMI	142point ランキング123point 読者投票 19point

★ 総評 ★

今回上位に入賞したタイトル群は，それらのゲームを知っている人，もしくは音楽を聴いたことのある人なら誰もが納得するような実力派サウンドばかり。ゲームの雰囲気を表現しつつ，さまざまな手法を取り入れ，聴く者を飽きさせない。そんな良質のGMが，最近再び増えつつあるのは，喜ぶべきことである。

また，純粋なGM以外に目を向けると，人気を集めているのはファンのニーズにこたえたアルバムだ。たとえばランキングの常連『ときメモ』ドラマCDは，ドラマや音楽だけでなくリスナーのためのコーナーを設け，ファンの意見は決して一方通行ではないということを示している。このような作りかたもまた，ドラマCD戦国時代ともいえる昨今の業界で生き残るための重要な戦略だろう。（中村京子）

GM部門：GMのオリジナル音源バージョン，またはアレンジ・バージョンの収録をメインとしたアルバム
企画部門：ドラマCDやボーカル集などのように，コンピュータ・ゲームを題材にしてはいるが，企画性の高いアルバム

1995ビデオゲームグランプリ

受賞作発表!!

その年のすばらしいアーケード・ゲームを，記録として後世にまで伝えようという企画の「ビデオゲームグランプリ」。今年も読者のかたや，チャレハイに参加しているゲーム・センターのみなさんに投票していただき，各賞を決定することができました。協力していただいたみなさん，ありがとうございました。

ではさっそく，1995年の総合グランプリから発表していきたいと思います。なお，総合グランプリは，「プレイヤー部門」と「ゲーム・センター部門」のポイント数を合計して決定されています。

（担当／開田清隆）

総合グランプリ

やはり強かった『バーチャ2』!『1』につづき『2』もグランプリに!!

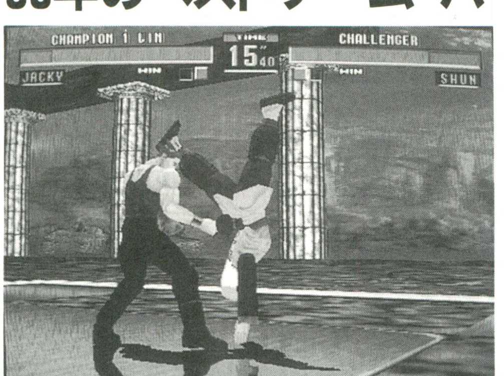
対戦格闘が上位を独占!

95年のグランプリは，右のように決定しましました。振り返ってみると，95年はとくに対戦格闘というジャンルに人気が集中していた1年だったといえるでしょう。10位までのうち，なんと7タイトルまでが対戦格闘です。発売されたタイトル数もかなりありましたが，今年はクオリティの高いものが多かった気がします。とくに『バーチャ2』と『ハンター』は，格闘ゲーム史上，屈指のデキといってもいいかもしれません。

格闘以外は，3タイトルとさびしい状況です。96年は，アクション，レースなどにもがんばってほしいものですね。

1位	バーチャファイター2／セガ	192ポイント
2位	ヴァンパイア ハンター／カプコン	173ポイント
3位	バーチャファイター2.1／セガ	101ポイント
4位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／SNK	94ポイント
5位	鉄拳2 バージョンβ／ナムコ	54ポイント
6位	ストリートファイターZERO／カプコン	53ポイント
7位	ゲーム天国／ジャレコ	39ポイント
8位	レイブレーサー／ナムコ	33ポイント
9位	鉄拳2／ナムコ	28ポイント
10位	首領蜂／アトラス	27ポイント

95年のベストゲーム『バーチャファイター2』!



▲みごとグランプリに輝いた『バーチャ2』。95年のアーケード・ゲームはコレ抜きには語れません

『バーチャファイター2』が，みごと95年の総合グランプリに輝きました。投票のコメントを見てみると，評価の対象になったのはグラフィックから対戦の奥の深さまで，多岐にわたっています。すべてにおいて完成された，グランプリにふさわしい作品と言えるでしょう。発売以来，アーケード・ゲームのランキングで1位をキープしつづけているのも，納得がいきます。

『2.1』とべつべつに集計したのですが，合計すると，とんでもないポイント数になってしまいますね。

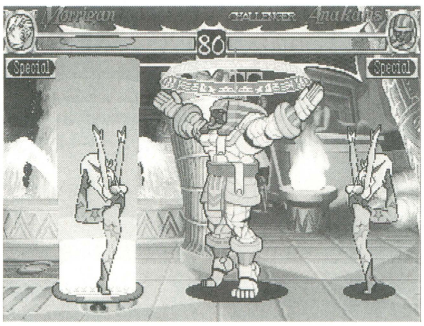
プレイヤーの声「VF2のココが好き!」

- 今年一番遊んだから
- やっぱりコレしかない！
- 『1』のときのようなカクカクがなくなったところがグッド
- まわりの状況，メディアの取り上げかたを見て，認めなければならない
- キャラがどれもかっこいい！
- この動きはすごすぎる
- プレイヤー以外からの支持の強さがすごい
- 対戦の奥が深い
- 生涯で一番お金を使ったゲーム
- 95年最高のゲームでしょう
- かなり練り込まれたゲーム

プレイヤー部門

★ グランプリ ★

❶位 ヴァンパイア ハンター／カプコン



2位 バーチャファイター2／セガ
3位 バーチャファイター2.1／セガ
4位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／SNK
5位 鉄拳2 バージョンβ／ナムコ
6位 ゲーム天国／ジャレコ
7位 ストリートファイターZERO／カプコン
8位 レイブレーサー／ナムコ
9位 首領蜂／アトラス
10位 ストライカーズ1945／彩京

プレイヤー部門は，僅差で『ハンター』がグランプリに輝きました。支持された要因はやはり対戦ゲームとしてのバランスがとれていたという点と，ガードキャンセル，チェーンコンボというシステムにあると思います。
それ以外では，総合グランプリと同じような結果になりました。

プレイヤーの声「ハンターのココが好き！」

・チェーンコンボが気持ちいい
・グラフィックがとてもよかった
・スペシャルストックの用途に幅があるのがよかった
・対戦は今でも旬

▶シューティング・オブ・ザ・イヤー

1位　ゲーム天国／ジャレコ
2位　ツインビー ヤッホー！／コナミ
3位　首領蜂／アトラス
4位　ストライカーズ1945／彩京
5位　逆鱗弾／タイトー

▶アクション・オブ・ザ・イヤー

1位　マッハブレイカーズ／ナムコ
2位　アウトフォクシーズ／ナムコ
3位　エレベーターアクションリターンズ／タイトー
4位　戦球／セイブ開発
5位　マジカルドロップ／データイースト

▶対戦格闘・オブ・ザ・イヤー

1位　バーチャファイター2／セガ
2位　ヴァンパイア ハンター／カプコン
3位　バーチャファイター2.1／セガ
4位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／SNK
4位　ストリートファイターZERO／カプコン

▶ザ・ベスト・オブ・グラフィック

1位　ヴァンパイア ハンター／カプコン
2位　バーチャファイター2／セガ
3位　レイブレーサー／ナムコ
4位　セガラリー・チャンピオンシップ／セガ
5位　がんばれギンくん／テクモ

▶ザ・ベスト・オブ・サウンドエフェクツ

1位　レイブレーサー／ナムコ
2位　ヴァンパイア ハンター／カプコン
3位　バーチャファイター2／セガ
4位　ツインビー ヤッホー！／コナミ
5位　ウルトラ警備隊／バンプレスト

▶メーカー人気投票

◆プレイヤー部門		◆ゲーム・センター部門	
1位	セガ	1位	セガ
1位	カプコン	2位	カプコン
3位	ナムコ	3位	ナムコ
4位	コナミ	4位	データイースト
5位	SNK	5位	SNK

▶ザ・ベスト・オブ・アイデア

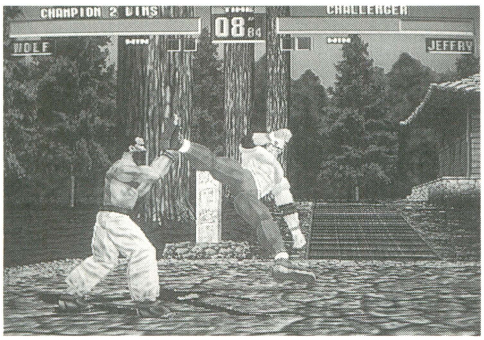
1位　アルペンレーサー／ナムコ
2位　がんばれギンくん／テクモ
3位　ナムコクラシックコレクションVol.1／ナムコ
4位　ゲーム天国／ジャレコ
5位　パズルボブル／タイトー

ザ・ベスト・オブ・アイデアは，『アルペンレーサー』に決まりました。「スキーをそのままゲーム化」というのは，かなりインパクトがありましたよね。2位になったのは，「シンプルなゲーム性」が，根強いファンに支えられた『がんばれギンくん』。3位は『ナムコクラシックコレクションVol.1』の「過去の名作を三つも収録していること」です。これは企画の勝利ですね。4位は『ゲーム天国』のタイムアタック・モード，5位は『パズルボブル』のゲーム・システムとなっています。

ゲーム・センター部門

★ グランプリ ★

❶位 バーチャファイター2／セガ



2位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／SNK
3位 ヴァンパイア ハンター／カプコン
4位 バーチャファイター2.1／セガ
5位 ストリートファイターZERO／カプコン
6位 鉄拳2／ナムコ
7位 鉄拳2 バージョンβ／ナムコ
8位 レイブレーサー／ナムコ
9位 ファイティングバイパーズ／セガ
10位 パズルボブル／タイトー

ゲーム・センター部門では『バーチャ2』が圧倒的な強さで1位となりました。あれだけ回転のいいゲームですから，お店のほうも『バーチャ2』のおかげで潤ったのではないでしょうか。『KOF'95』は現在でも多くの店で稼働中で，ロングヒットとなっているようです。そこが評価につながっているのでしょう。

『パズルボブル』が10位に入っているところがゲーム・センター部門らしいです。きっとカップルなどがガンガン遊んでくれたからですね。

プレイヤーからの熱い声

●**アルペンレーサー**
・奇抜！
・実現できたのがすごい
・やるのははずかしいが，おもしろい

●**エレベーターアクションリターンズ**
・動きが細やか。演出も○

●**餓狼伝説3**
・ギース様バンザイ！
・オーバースウェーがよっしゃー

●**がんばれギンくん**
・このシュールさがいいね
・シンプルイズベスト

●**ゲーム天国**
・にくいよタイムアタック
・モモコに燃えた
・ジャレコ点が最高にアツい

●**ザ・キング・オブ・ファイターズ'95**
・チームエディットにつきる
・飽きのこないゲームでした
・舞，アテナ，ユリのチームが最高
・庵はいいキャラクターだ

●**サムライスピリッツ斬紅郎無双剣**
・強斬りのカイカンは健在

●**ストライカーズ1945**
・2周目が最高におもしろい

●**ストリートファイターZERO**
・2D格闘もまだ大丈夫と思わせた
・ダンの勝ちポーズが見れない(涙)
・ポリゴンじゃなくてもここまでやれる
・やっぱり2D格闘は『ストII』シリーズだ

●**ツインビーヤッホー！**
・初心者にもとっつきやすい
・合い言葉はBee！
・声優ファンにはたまらない

●**鉄拳**
・コマンドによる関節技がよかった
・いままでにない10連コンボがグー

●**鉄拳2 バージョンβ**
・時限プログラムはよい
・クマ対カンガルーができる格闘ゲームなんて，コレが最初で最後かも

●**首領蜂**
・自機の当たり判定が小さいのがよかった
・コンボ・ボーナスが格ゲーみたい
・最初のタイトル・コールがよすぎ

●**ナムコ クラシックコレクションVOL.1**
・やっぱり昔のゲームはよい
・アレンジが絶妙
・ゼビウスのアレンジはよかった
・単なる「ヤキ直し」に終わっていないのがすごい

●**パズルボブル**
・落ちモノばかりの世の中に，このパズルは久々にすばらしいデキ

●**パズルボブル2**
・オープニングのポリゴンがいい

●**ファイティングバイパーズ**
・アーマーやフェンスが壊れるハデさがいい
・爽快感があった
・アーマー脱衣がたまらん
・ハニーの⬋➡P+Gの投げがよかった

●**マジカルドロップ**
・キャラがかわいい
・ボイスが頭から離れない

●**マッハブレイカーズ**
・毎日筋肉痛

●**レイブレーサー**
・曲が最高によい
・はじめてプレイしたときは，崖から落ちた

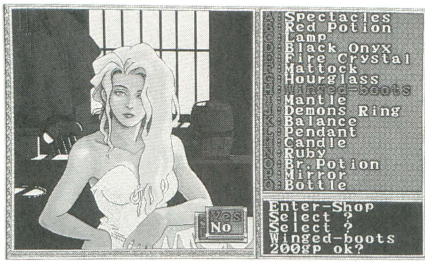
'95ビデオゲームグランプリを終えて

95年のグランプリはいかがでしたか？

結果を見てみると，95年はいままで以上に格闘ゲームが強力でしたね。なかでも『バーチャファイター2』は別格で，セガ主催の大会の開催や，テレビをはじめとしたさまざまなメディアへの展開など，ゲーム発売後の戦略も積極的でした。

いま，格闘ゲームというジャンルの流れは，2Dから3Dへと傾いています。「セガ，ナムコの3D格闘」「カプコン，SNKの2D格闘」という図式の今後の動向と，ほかのメーカーの動きに注目していきたいものです。

最後に。今年もビデオゲームグランプリに参加してくださったみなさん，本当にありがとうございました。なかには，手紙で何枚にもわたってコメントを書いてきてくれた人もいて，担当は大感激でした。どうか，96年のグランプリもよろしくお願いします。



龍王に挑む者たちに送る「最強の勇者」への指南書

短期緊急攻略

Revival ザナドゥ2 リミックス

迷宮の歩きかた 最終回

戦いは終わっても，冒険は終わらない……深き世界に眠る奥義の数々

今回で3回目となる『Revivalザナドゥ2』の緊急攻略。もう「クリアしてしまった」という人もいるだろうが，反面よく聞くのが，「ラスト直前で巨大モンスターが倒せずに手を焼いている」という声。

まぁ，無理もない。戦闘経験を積み，武具を拾っていけば強くなるようなアマいゲームではない。そこで今回はまず，こういった「勇者の一歩手前」の人たちに送るアドバイスからはじめるとしよう。

ところで，今回のタイトル横の写真を見て「これはいったい?」と首をひねっている人も多いはず。じつはこの隠しショップ，一番最初のトレーニング・グラウンドから下に降りて，左に5歩，右に1歩進めば発見できる。中身はどんなアイテムでも買うことのできる店だ。これを知って新たに冒険の旅にでれば，またちがった発見もできることだろう。龍退治は終わっても，まだまだ『ザナドゥ』は奥が深い。

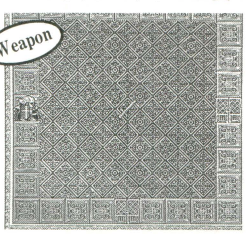
最強装備への道① 金では買えない，勇者必携の装備はここにある

前半のうちは，自分が弱いと思ったら武器や防具を買いそろえればよかった。

しかし，ゲームも後半になってくると，もはやショップに売っているようなシロモノでは通用しない。したがって，塔の中に落ちている武具を入手する必要があるワケだ。

ということで，下に記すのが本作における最強装備。まずはこれらの入手を目標とすべし。なお，武具類はいずれも隠し部屋の中にあり，巨大モンスターに守られているので，早くそろえたい人は，Deathの魔法を早めに買っておくといいだろう。

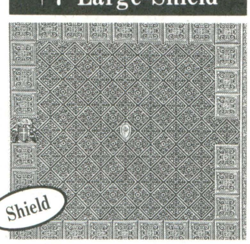
ちなみに筆者はLevel.6を冒険しているときにDeathを購入し，それまでの面に残してきた巨大モンスターをすべて退治した。その結果，かなり早めにBattle-Suitsを入手できたのだ。人によって進めかたは異なるだろうが，まぁ参考にということで……。



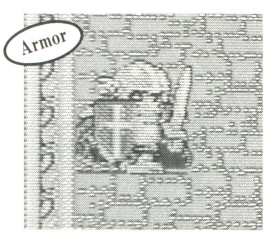
Vorpal-Weapon

◀一見して普通の剣と変わらないが，これが最強の剣。最後のほうにならないと手に入らない

+7 Large-Shield



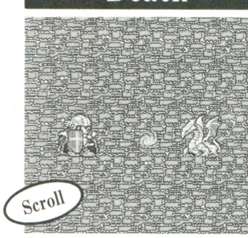
◀中盤以降手に入る最強の盾。本作では基本的に，武装を取るまでその正体がわからないのだ



Battle-Suits

◀着てみればちがいがわかる全身ヨロイ。前半にあるので，なるべく早めに探しておくといい

Death



◀主要最強装備の中では唯一，店でしか入手できないDeathの魔法。地道に金をためろ

最強装備への道② 「宝の持ち腐れ」にならないための，装備経験値上昇術

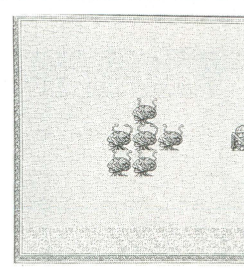
四苦八苦してようやく装備をそろえても，それでよろこんでいるようではまだアマイ。というのも，本作ではすべての装備に「経験値」が定められており，使い慣れた武装ほど強い効果を発揮するからだ。

ここで大きな問題となるのが，最後の神殿で手に入る「Dragon-Slayer」という武器。この剣は対キングドラゴン戦では威力を発揮するのだが，武器としての能力は低いため，敵と戦って「経験値を上げる」ことが不可能に近い。しかし，ある程度は「使い慣れて」おかないとツライことになる。

そこで注目したいのが「Gloves」というアイテム。これを取ると，装備している武器の経験値が10上がるのだ。いままで意味もなく拾っていた人も，これからは考えて取るように。姉妹品として，魔法の経験値を上げる「Rod」というのもあるのだよ。

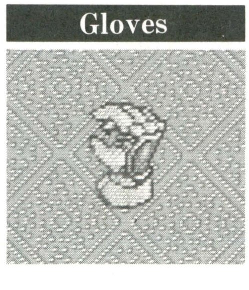
なお，盾とヨロイにそんなアイテムはない。ひたすら敵にブチ当たることで鍛えるワケだが，じつはこれにもラクな方法があった。

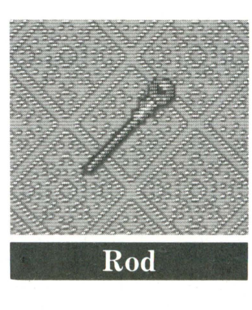
要は「攻撃を受ければ経験値が上がる」のだから，右の写真のように「Deg系魔法を使う敵」と戦えばいい。しばらく攻撃を受けつづければ，キミの防具は最強になるはずだ。



◀Level.4に登場するUstilagorを相手に，盾とヨロイの経験値を稼ぐ。最強装備を手に入れられるくらい強ければ，コイツらのDeg系魔法なんてなんのその。でも残りH.Pには注意すること

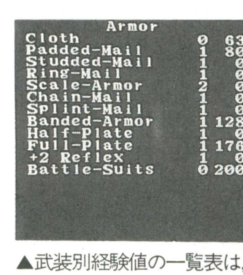
Gloves





Rod

◀最強装備を持つと，ありがたみがわかるGlovesとRod。うまく回収すれば，敵と戦って経験値を上げるより効率がいい



Armor		
Cloth	0	63
Padded-Mail	1	80
Studded-Mail	1	0
Ring-Mail	1	0
Scale-Armor	2	0
Chain-Mail	1	0
Splint-Mail	1	0
Banded-Armor	1	128
Half-Plate	1	0
Full-Plate	1	176
+2 Reflex	1	0
Battle-Suits	0	200

▲武装別経験値の一覧表は，「I」キーで見られるよ

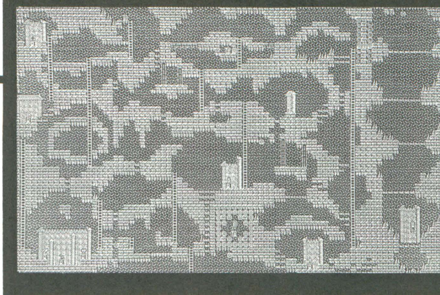
Level.7 人生，針山あり谷底あり?

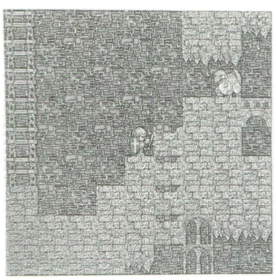
無限落下の谷

この面では「幻影のブロック」とでもいうべきトラップが初登場する。これは要するに「一見ブロックに見えるが，じつはただの空間」というありふれたワナ。グラフィックを見れば一目瞭然なので，これについて悩むことはまずない。迷宮自体も「ここまできたキミなら楽勝」といったレベルだ。

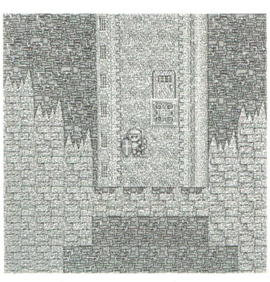
1か所だけ気になる点があるとすれば，面の右側に位置している，上下に細長く伸びたエリアくらいか。ここはいったん入り込むとどこまでも落ちつづけ，一番下まで落ちると最上部にワープし，さらに落ちつづけるので「無限落下の谷」と呼ばれている。

ここに塔1があるので入らないワケにはいかないが，うまく塔の入口に乗るためには修練が必要。ヘタをするとあちこちにある針山のエジキとなってしまうので，空中制御はくれぐれも慎重に。アイテムがあまっている人はここで「Winged-boots」を使い，宙を舞いながら（?）探索するのもいいだろう。





▶このブロックに乗ると，下に落ちてしまうのだ。それにしても，過去の『ザナドゥ』シリーズにもこんな仕掛けが登場した記憶はないのだが。『Revival』用の新トラップ?

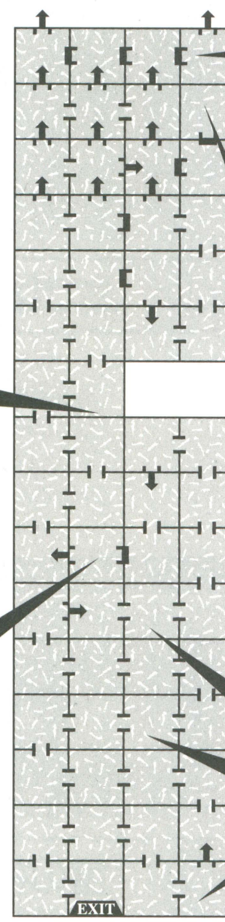


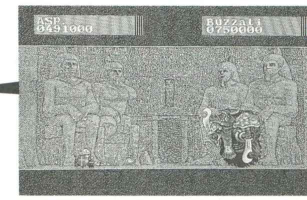
◀無限落下の谷に浮かぶ塔。ここに降り立つのはちょっと苦労だけど，まぁ，ちょっとしたアクション・ゲームと考えれば納得がいくレベル。針山に降り立たないように!

【塔1】

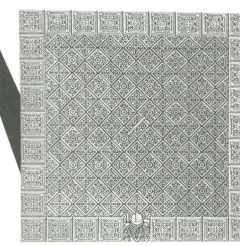
Level.7唯一の塔。ほとんど一本道となっており，敵の数も非常に少ないため，サクサクと進んでいけることだろう。

なお，中では「Melsine」を倒さないように。倒すとカルマがたまってしまうのだ。

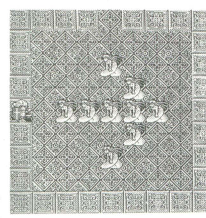




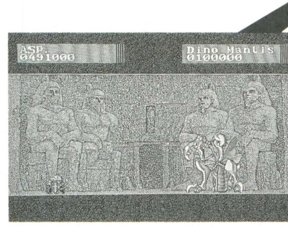
▲隠し部屋以外では初の登場となるBuzzati。超重要アイテムを守っているので，ぜひ倒さねば



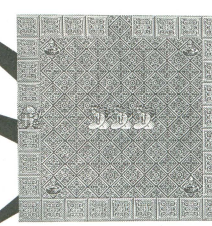
▲Giant-Slayerという武器がある。かなり強いので，手に入れておくとよい



▶Melsineの配置に注目! まぁ，意味するところは一目瞭然ではあるのだけど



▲Dino Mantis。ここまできたキミにはクズのようなものかも。まさか手こずってないだろうね!?

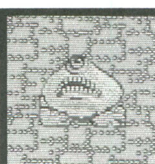


◀あちこちに点在しているカルマ持ちキャラ，Melsineの群れ。倒さないように!

MONSTERS



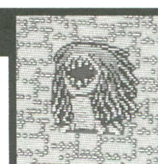
Behemoth
H.P：8700～17800
EXP：920～950
STR：100～153
INT：0～200
DEX：76～98
【持ち物】①Spectacles ②Spectacles ③Black Onyx ④Black Onyx
爬虫類の一種であろう。魔法をあやつる高度な知性を持つものもいる。



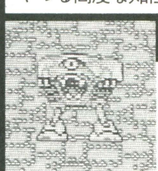
Rocklouse
H.P：9100～11000
EXP：750～900
STR：115
INT：0
DEX：69
【持ち物】①Red Potion ②Red Potion ③Winged-boots ④Winged-boots
岩に足が生えたような怪物。岩でできているため防御力が高い。



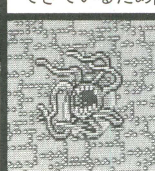
Evil Load
H.P：24500
EXP：700～1000
STR：77～147
INT：70～147
DEX：83
【持ち物】①770Gold ②Gloves ③990Food ④Candle
悪の道に染まった戦士。後半にでてくるヤツは魔法を使う。



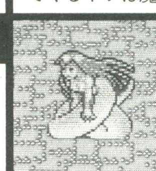
Comilon
H.P：24200～25500
EXP：690～990
STR：89
INT：0
DEX：110
【持ち物】①Gloves ②Red Potion ③Holy Bible ④Hourglass
非常に大きな口を開けて襲ってくる。敏捷性，攻撃力ともに高い。



Mega Axe Beak
H.P：8200～25100
EXP：710～1000
STR：96
INT：120
DEX：82
【持ち物】①700Gold ②700Gold ③Mirror ④Bottle
2本の足で歩行し，魔法をぶつけてくる。機械の一種だろうか?



Grell
H.P：1900
EXP：780～1200
STR：129
INT：0
DEX：91
【持ち物】①Rod ②Rod ③Gloves ④Red Potion
元祖『ザナドゥ』ではデカキャラとしても登場した敵。今回は……。

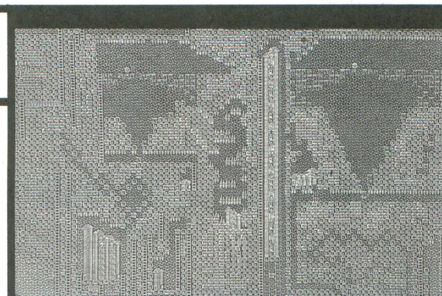


Melsine
H.P：1900
EXP：10
STR：0
INT：0
DEX：93
【持ち物】①700Gold ②Pendant ③Bottle ④Demons Ring
人間の女性の上半身とヘビの下半身を持つ。倒すとカルマが上がる。



Vouivre
H.P：20800～24400
EXP：750～1100
STR：93
INT：30
DEX：70
【持ち物】①700Food ②880Food ③Winged-boots ④Winged-boots
ブルーとレッドの翼が美しい鳥。無限落下の谷底付近を飛び回る。

Level.8 山の手線式ワープ面



鍵のムダ使いに注意

ここは通称「ワープ面」。フィールドはいくつかの閉鎖空間と各所をつなぐワープで構成されているのだが，その形式が少々変わっているため，悩む人も多いハズ。

簡単に説明しよう。「A地点よりB地点に行くことができ，逆もまた然り」――これがふつうのワープだ。ところがここのワープは「A地点よりB地点に行くことができ，B地点からはC地点に行ける」というものなのだ。

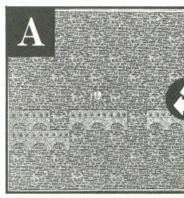
こんなワープだらけの面を歩いていると，つながりもわかりづらい。そんなときに目につくのが「近道ができそうな扉の群れ」。だが，意味もなく鍵を多く使わせるだけの扉が多いので，よく考えて開けるように。

なお，Level.9行きのケーブにつづく道は鍵を25個も必要とする。Black Onyxを用いて少しでも節約するのが利口だろう。

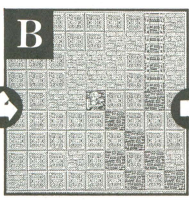
ワープの順路

A→B，B→C……というワープの連携が9個もつづく。「それぞれのワープ先からどこに行けるか」を把握せよ。

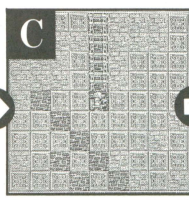
A



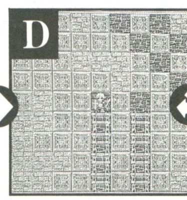
B



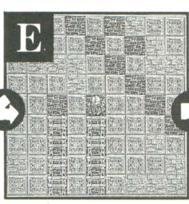
C



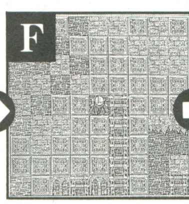
D



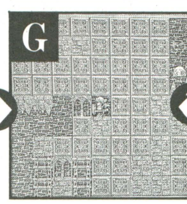
E



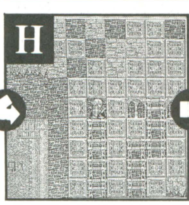
F



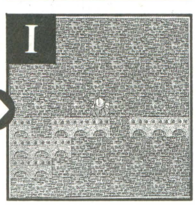
G



H



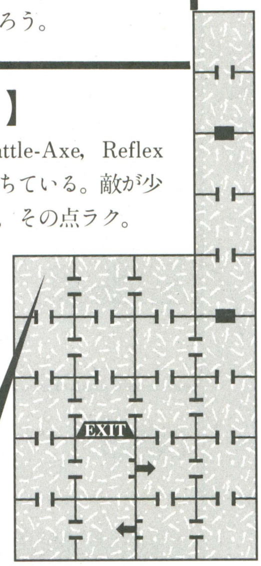
I

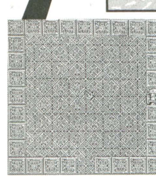


…Aにもどる

【塔1】

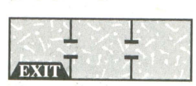
＋2 Battle-Axe，Reflexなどが落ちている。敵が少ないので，その点ラク。





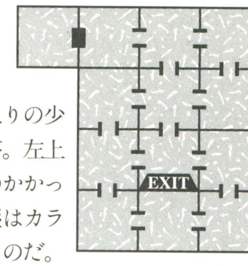
◀＋2 Battle-Axeがポツンと置いてある。いまの武器に不満のある人は入手すべし

【塔2】



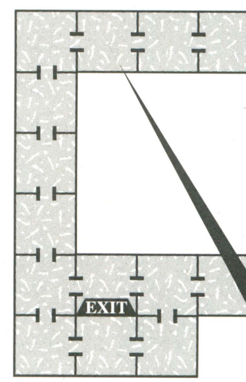
もっとも部屋数が少ない。マッピングがラク。

【塔3】



実入りの少ない塔。左上の鍵のかかった部屋はカラッポなのだ。

【塔4】





一番奥の部屋までたどり着けば，Deg-Thunderが手に入る。

MONSTERS



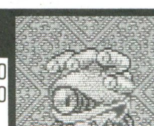
Gadriel
H.P：4200～7700
EXP：1500～1900
STR：135
INT：0
DEX：120
【持ち物】①900Food ②900Food ③Key ④Pendant
なんだかよくわからないオレンジ色のバケモノ。敏捷性が高い。



Flare Gigas
H.P：6600～7600
EXP：2000
STR：200
INT：0
DEX：106
【持ち物】①600Gold ②800Gold ③Demons Ring ④Demons Ring
炎の巨神。身体が炎でつつまれており，絶大な攻撃力を誇る。



Peluton
H.P：6700～7700
EXP：1200～2000
STR：129
INT：0
DEX：119
【持ち物】①Hourglass ②Hourglass ③Hourglass ④Elixer
過去のファルコム作品『ソーサリアン』に登場した過去を持つ怪鳥。



Spectator
H.P：7500～16600
EXP：1000～1800
STR：93
INT：100
DEX：91
【持ち物】①Black Potion ②Black Potion ③Bottle ④Bottle
なぜか塔内にしか登場しない敵。塔の外で見つけた人は御一報を。



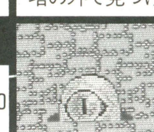
Bale
H.P：18700～24300
EXP：2000
STR：50～105
INT：0～105
DEX：80～100
【持ち物】①Key ②Pendant ③Red Potion ④Pendant
鳥の頭をした戦士。①と④の部隊は魔法を使って攻撃してくる。



Charon
H.P：21700
EXP：1900～2200
STR：90
INT：120
DEX：100
【持ち物】①Fire Crystal ②Fire Crystal ③Pendant ④Rod
斜めに走る通路を歩いている魔法使い。戦闘に入るまでがひと苦労。

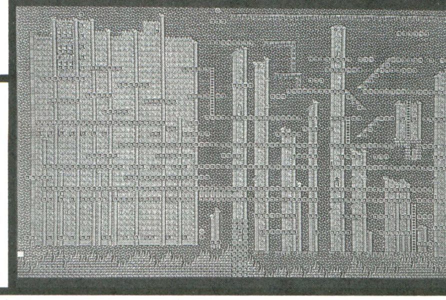


Floor Jelly
H.P：20900
EXP：1000～2000
STR：99
INT：0
DEX：100
【持ち物】①2000Gold ②Br.Potion ③Black Potion ④Demons Ring
身体の色が背景に溶け込んでいるため，非常に見つけにくい敵。



Camazotz
H.P：6700
EXP：2000～2400
STR：103
INT：0
DEX：86
【持ち物】①Balance ②Balance ③Black Potion ④Mushroom
棒状の身体を持つ珍しい怪物。攻撃を受けると身長が伸びる。

Level.9　勇者に託されし古文書



王冠を携えて

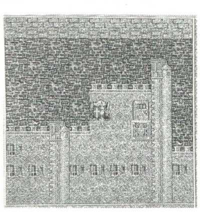
ここまでこれた人なら，面の構造うんぬんの話はもういいだろう。あえていうなら，ひとつだけ存在するワープを見つけることと，翼の生えた靴を使うこと。塔は全部で四つなので，探索もれのないように心がけよう。

さて，もしキミがゲームをスタートしてからこの面まで，すべて探索し尽くしてきたのなら，キミの手には「Clown」というアイテムが四つそろっているはず。これは最後の神殿に入るための必需品であり，四つそろえて寺院に持っていくと，僧侶が下の写真のような古文書を見せてくれるのだ。

もし，この時点で四つそろっていないのなら，至急探しに行くべし。そのありかはLevel. 2，4，7，そしてここ，Level.9だ。これまでの探索にアマイ部分はなかったか，もう一度チェックしてみてくれ。

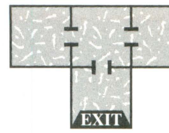


◀これが問題の古文書。「聖剣の納められたる神殿」に行くための手がかりが記されているのだが……。この神聖文字の正体が知りたい人は，つぎのページを読んでいただきたい



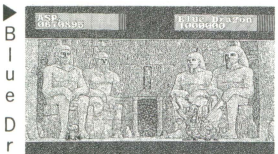
▶『Revival』では唯一，Winged-bootsを使わないと入れない塔。貴重なアイテムだが，この際，惜しまずに使ってしまおう。どの塔なのかは入ってのお楽しみ

【塔1】

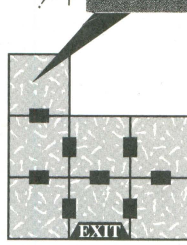


STG-44SBに占領されている塔。小さいながらKeyを10個も入手できるのはオイシイ。

【塔2】



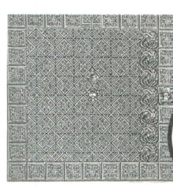
▶Blue Dragonの登場！



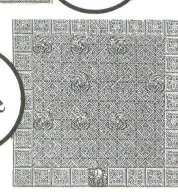
すべての扉に鍵がかかっている。それだけ大事なものが隠されているからだ。

【塔3】

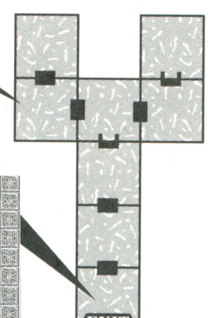
+2 Full-PlateやLuck-Bladeといった装備類が目を引くが，Red Potionもたくさん落ちており，補給には最適の塔。



+2 Full-Plate



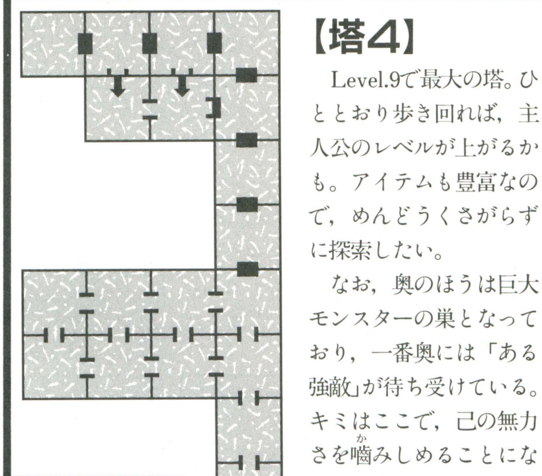
Luck-Blade

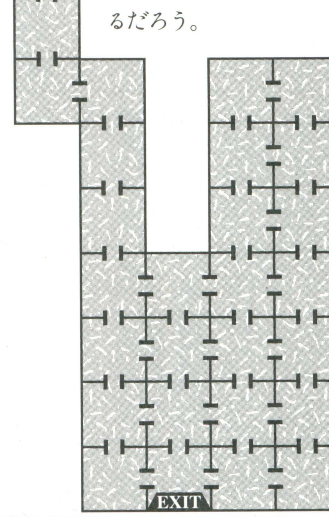


【塔4】

Level.9で最大の塔。ひととおり歩き回れば，主人公のレベルが上がるかも。アイテムも豊富なので，めんどうくさがらずに探索したい。

なお，奥のほうは巨大モンスターの巣となっており，一番奥には「ある強敵」が待ち受けている。キミはここで，己の無力さを噛みしめることになるだろう。





MONSTERS



STG-44SB

H.P : 23200
EXP : 1400
STR : 100
INT : 0
DEX : 100

【持ち物】 ①Key ②Key ③Key ④Pendant

いつ登場しても一定の性能を持つ機械。N29C-31とはライバル。



Dink

H.P : 10000
EXP : 1500〜1900
STR : 0
INT : 200
DEX : 116〜120

【持ち物】 ①Red Potion ②Demons Ring ③Bottle ④Hourglass

Battle-Suitsの上からでも万単位の打撃を与えてくる魔法使い。

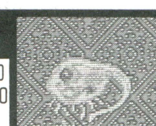


Garlebduhr

H.P : 18000〜23400
EXP : 1150〜1200
STR : 100
INT : 0
DEX : 55〜65

【持ち物】 ①Lamp ②Lamp ③Lamp ④Lamp

モアイのような怪物。どの部隊を倒してもLampがでてくる。



Volt

H.P : 10000
EXP : 1900
STR : 100
INT : 0
DEX : 130〜135

【持ち物】 ①Black Potion ②Black Potion ③Black Potion ④990Gold

風貌からして霊体の一種なのだろう。イヤになるほど強い。



Ixchel

H.P : 24500
EXP : 1600〜1700
STR : 93
INT : 100
DEX : 96

【持ち物】 ①Pendant ②Fire Crystal ③Gloves ④Black Onyx

自由に歩き回れる花のバケモノ。比較的強い魔法を放つ。



Otyugh

H.P : 400〜24800
EXP : 1000〜1200
STR : 91〜99
INT : 0
DEX : 106〜110

【持ち物】 ①Red Potion ②Red Potion ③Red Potion ④Red Potion

青いボディの軟体動物。前半と後半の部隊ではH.Pの差が激しい。



N29C-31

H.P : 19500〜20300
EXP : 1800
STR : 96〜123
INT : 115
DEX : 100〜120

【持ち物】 ①Elixer ②Bottle ③Gloves ④Rod

STG-44SBと同じ機械だが，こちらは性能にバラツキが見られる。



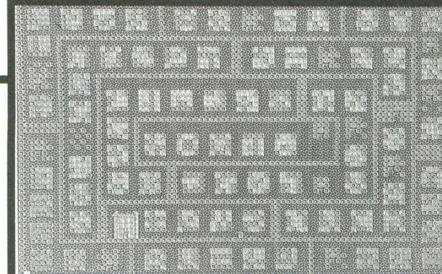
Coliati

H.P : 7600〜23200
EXP : 1100〜1600
STR : 100〜120
INT : 100
DEX : 100〜150

【持ち物】 ①Black Potion ②900Food ③2500Food ④Demons Ring

ベージュの翼を持つ怪鳥。①と④の部隊は魔法を使ってくる。

Level.10 伝説の剣が眠る神殿



神聖文字を読め！

とうとうやってきた最終面……という前に，ここにたどり着く方法がわからない人たちへ。Mantleを身につけて，Level.9の中央付近下部を調べてみるべし。壁に囲まれたケーブを発見できるはずだ。そこに入れば……さぁ，いよいよ感動のラスト・ステージだ！

この面の基本的な考えかたはLevel.8とほぼ同じ。しかし，ワープ・ポイントが88か所と大量にあるのがやっかいだ。まぁ，ひとつひとつ順番にワープしていけば，いつかは神殿に着けるのだけど，それでは寺院の僧侶がくれた古文書の意味がなくなってしまう。

ということで，ここでは古文書の中の「神聖文字」に注目しよう。ミミズがのたくってるようなこの文字，よく見ると，ワープ・ポイントの地形にそっくりなのがあるではないか。ここに記されているのは，その通るべき最短コースの順番だったのだ！

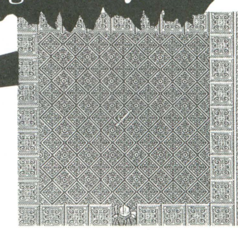
ここを抜ければ，物語は佳境に……。

【神殿】～The Final Stage

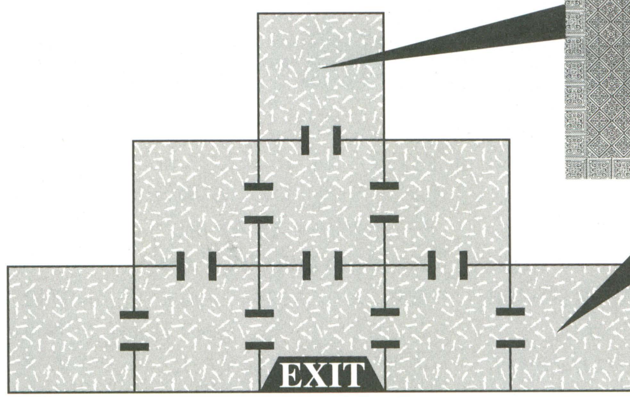
Clownを四つ持っていれば，神殿の扉はおごそかに開き，キミをあたたかく迎えてくれるだろう。奥にあるDragon Slayerを手にしたとき，この剣を成長させるための，そして龍王を倒すための新たな旅がはじまるのだ。

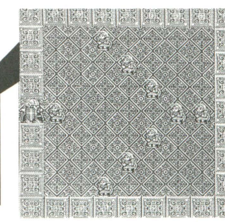
なお，ここも通常どおり64の部屋が存在する。根こそぎ探索するか否か，そこらへんはキミの探求心にゆだねるとしよう。

Dragon Slayer!



◀とうとう伝説の宝剣を手にするときがきた。これでガルシスを倒せるぞ

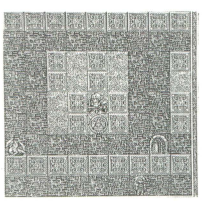


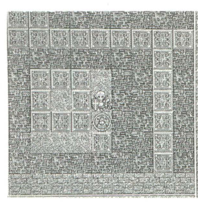


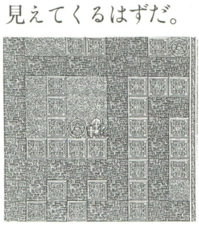
▲このMist Dollの向こうは……。行くなら鍵を大量に持っていくべし

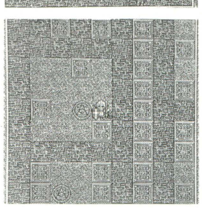
大いなるヒント

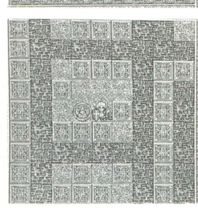
前ページの古文書とこの写真を見比べてほしい。共通点が見えてくるはずだ。



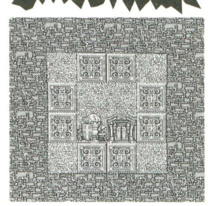








そしてとうとう…



▲ついに神殿の扉が開く！ 当然Clownは四つ持っているよね

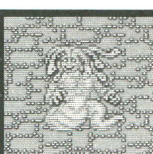
案内人最後のつぶやき

非常に歯ごたえはあったが，同時に物足りなさを感じているのも事実だ。それは私が今回のタイトルに，新しい『ザナドゥ』を期待していたからなのだろう。

というわけで，次回こそは見たい。既存の仕掛けの組み合わせや難易度調整にとどまらない，『新・ザナドゥ』を……。

MONSTERS

Gorgon

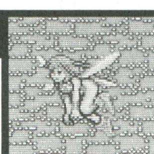


H.P : 4900
EXP : 2180
STR : 67
INT : 200
DEX : 143

【持ち物】 ①Red Potion ②Red Potion ③Red Potion ④Red Potion

神話にも登場する，けっこう有名な怪物。石化能力はないようだ。

Dark Sylph

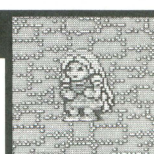


H.P : 22400
EXP : 2500
STR : 96
INT : 130～135
DEX : 150

【持ち物】 ①Red Potion ②Winged-boots ③Lamp ④Lamp

闇の世界に属する精霊。Deathの魔法を使って攻撃してくる。

Mist Doll



H.P : 10000
EXP : 10
STR : 0
INT : 0
DEX : 200

【持ち物】 ①0Gold ②0Gold ③110Gold ④0Gold

迷宮内を跳ね回っている謎の人形。倒すとカルマが上がる。

Asmodelis



H.P : 22700
EXP : 2300
STR : 0
INT : 200
DEX : 178

【持ち物】 ①Key ②Key ③Hourglass ④Hourglass

Deathの魔法を乱射しながらワープをくり返す。かなりの強敵だ。

CZ-812CE



H.P : 1600
EXP : 2550
STR : 198
INT : 0
DEX : 200

【持ち物】 ①Gloves ②Rod ③Pendant ④Demons Ring

ガルシスのつぎに強いと思われる生体兵器（？）。逃げるが勝ち。

Acid Dragon



H.P : 1800
EXP : 1960
STR : 193
INT : 0
DEX : 110

【持ち物】 ①Gloves ②Rod ③Mushroom ④Mushroom

酸のブレスを吐く……せいかどうか知らないが，とにかく強い龍族。

Salamander



H.P : 19600
EXP : 2300
STR : 109
INT : 200
DEX : 130

【持ち物】 ①Crystal ②Mantle ③Bottle ④Hourglass

ヤリを持った火の精霊。②と④の部隊は炎系の魔法で攻撃してくる。

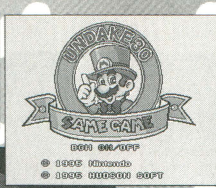
Berserker

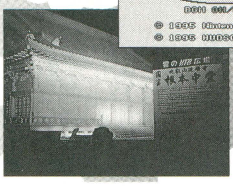


H.P : 13600～18400
EXP : 1500～2550
STR : 100～190
INT : 10～100
DEX : 120～200

【持ち物】 ①Mirror ②Ruby ③Mirror ④Bottle

狂戦士。とくに④の部隊は狂っているとしか思えない強さを持つ。





その2 私たち、『鮫亀』のおかげで札幌に行けました。

というわけで，P.189から引きつづき，「札幌に行ってきたよ」というお話。“その1”では『鮫亀』の内容紹介をしたので，ここ，“その2”では，ハドソン，札幌，雪まつり，実際に向こうで見てきたことについてを。まずはざっと2日間の行動を書いておくと，8日の午前に羽田を飛び立ち，千歳空港に降り立ったのは昼ごろ。空港内で定番なラーメンを食べ，そこからおもむろにタクシーに乗り込み，約20,000円の行程，たどり着いたのはハドソン中央研究所。そこでPC-FXGAについてのいろいろな話を聞き，夜は雪まつり観光。明けてつぎの日，雪まつりや買い物で半日をつぶし，今度は『鮫亀』開発者にインタビューし，帰京。けっこう密度の濃い2日間だったのだ。

『鮫亀』開発者インタビュー「必勝法ってあるんでしょうか？」

筆者たちの相手をしてくれたのは，プログラムを担当した小坂さんに，『鮫亀』のプロジェクトのとりまとめをしたという石川さん，そしてお2人の上司の安井さんの3人。それと，羽田から札幌，また羽田にもどるまでの2日間，ずっと案内役としてついてきてくださった広報の平井さんも一緒だ（以下敬称略）。

――『鮫亀』というネーミングはどこから？

安井：字を決めたのは会長です。ご存じのように，もともと『Same Game』というゲームがあって，それをローマ字読みして「鮫と亀でどうだ？」と。最初はちょっと遊んでみようという軽い感じではじめたんですが，気がついたらいつの間にか全社的なプロジェクトになっていて（笑）。プログラム的に悩むよりも，こんなことやってみたらどうだ？といった意見がたくさんでまして。そのための途中バージョンの数といったら，かなりになるよね？　四つ五つくらい作ったっけ？

小坂：いや，そんなレベルじゃないです，もっとですよ（苦笑）。

安井：どのバージョンのときも，いつでも発売できるような状態にまで仕上げてましたし，また，コマも実験的にいろいろと作りました。既存のキャラクターを使ってみたり，CGを起こしたり……。

平井：うちのほうでも，フリーで流れているものを，カセットに入れて発売するというのは，どうかと，いろいろ議論がわきましてね。

――Wカセット方式を採用してますよね？　あれははじめての試みですよね？

安井：えぇ。我々は“親亀・小亀”って呼びかたしてますけど。『Same Game』や『鮫亀』のおもしろさっていうのは，キャラクターをいろいろ変えられる点が大きく，そのおもしろさを生かすために適したカタチということで，あれを採用しました。サテラビューをからめた新しい使いかたもできますしね。

――コマ・データなどの配信はいつから？

石川：コマ・データや“つめがめ”の問題を配信するのは，もう時間の問題といいますか，できるかぎり早めにやるつもりです。いろいろな構想を用意しています。



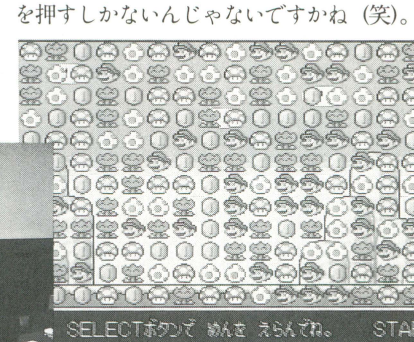
▶左から，安井さん，小坂さん，石川さん。「気がついたら，いつの間にか，全社的なプロジェクトになってて」と安井さん

――SELECTボタンで画面を変えられますけど，コマの配置はいつ決めてるんでしょう？

小坂：ボタンを押したときに，端から順番に完全にランダムで決めています。1種類のコマがだいたい3分の2を越えないようにといった配慮はしてますが。ですから，言ってしまえば満点って決まってしまいますよね。今回の大会の1位の得点（7312点）はかなりいいところまでいってるんじゃないでしょうか。

――開発のかたから，何か必勝法みたいなものがあれば，教えていただきたいのですが？

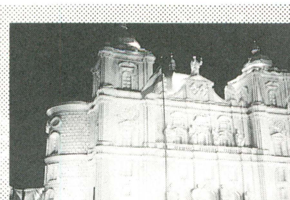
小坂：それぞれの種類のコマのでる確率は均等なんで……。やっぱり，ひたすらSELECTを押すしかないんじゃないですかね（笑）。



▲何度もSELECTを押して，なるべく種類にかたよりのある画面をだす。実際のゲームよりも，この選択時間がメインに

感動の「雪まつり」＋α

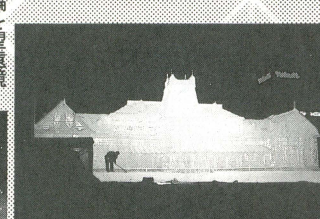
一度，観てみたかったのだ，この雪まつり。こんなカタチで行けるとは夢にも思わなかったのだけれど，そこはそれ。雪が降り，しかも風がなく，それほど寒くないという絶好のコンディションのなか，思いっきり堪能したよ。ところで，今回の旅に招待されたのは4人。編集部内ランキングをつけて，上位4人に権利，と決めていたのだけれど，肝心の6,142点というスコアをたたきだした「とこぷー」の筆者・大出くんは，「A.A.ぷよ通」の執筆のため，行けず。残念。短い時間ではあったけれど，平井さんをはじめ，ハドソンのかたがたには，いろいろとお世話になった。この場を借りて感謝。ありがとうございました。大出くんもね。



◀土星の輪を望遠鏡ではじめて見たときのような感動だった

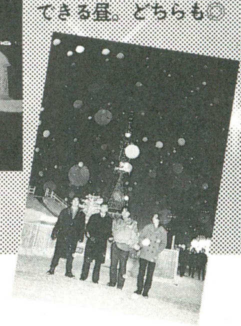


▶真駒内の会場は時間がなくて観られなかった。残念



▲豪快さと繊細さを兼ね備えた美しさ。寒さも忘れるほど見事

▼ライティングの美しい夜。ディテールまで観察できる昼。どちらも◎



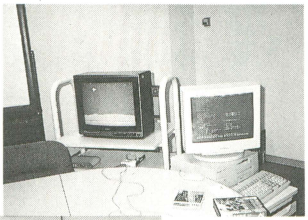
ハドソン中央研究所探訪記～PC-FXGAについて，あれこれ

リードにも書いたように，『鮫亀』開発陣へのインタビューより先に，本誌連載記事でもおなじみのPC-FXGAについての話をハドソン中央研究所という場所でうかがった。ここではハドソンの取締役のひとり，三浦さんと，武藤さん，板垣さんの3人が時間を割いてくれたのだ。インタビューはけっきょく2時間以上にもおよび，とても興味深い話をいろいろと聞くことができた。密度の濃い2時間で，うかがった話はどれも紹介したいものばかりなのだが，すべてを載せていたのでは，とても誌面が足りないので，要約して紹介。

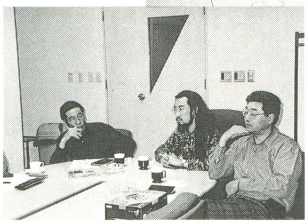
現在，このハドソン中央研究所ではPC-FXGA関連の開発ツールなどに力を入れているそうだ。ひととおり見せていただいたあと，三浦さんは「今までは商品として，買ってきて遊ぶだけのもの作り，売れる環境を作ることばかりを考えてきたけれど，その環境で育った人たちが入社してきたとき，本当の意味での“技術者”が入ってこなくなった」と語った。「単純に遊ばせるだけで，学ばせるということをやらなかったツケがきているんですね。PC-FXGAを通じて，遊んでもらいながら，同時に将来は（仕事）仲間になるであろう技術者を作っていかないと，（ゲーム・メーカーとして）継続的な仕事ができなくなる。たいへんな仕事だけれども，地道にやっていきたい」とも。開発ツールもソース・リストをつけて，ユーザーが改良できる余地を残し，フリーソフトウェアとして発表する予定もあるそうだ。この言葉どおり，商売抜きに取り組んでいる，そういう印象を強く受けた。

PC-FXGAと開発キットを含めて10万円ていど。この金額は決して安くはないけれど，ゲーム機と同様の開発環境がこれだけの価格で手に入るというのは，たしかに画期的なことだ。現在ではユーザーが独学で学んで作ることのできるプログラムと，市場に出回っている商品とのあいだに，あまりにも差がありすぎる。「自分でもゲームを作ってみたい」という，とくに学生のユーザーにとって，これは大きな障害になりえよう。そう考えたとき，PC-FXGAはかなりよい教材になりうる要素を持っている。実際，専門学校でマルチメディア科など，コンピュータ関係のクリエイターを育てる学科が設置されているところにつぎつぎと導入されることが決定しているという。

現在はPC-98用しか発売されていないPC-FXGAだが，IBM-PC/AT互換機用も発売される予定。地味でも力強い展開を期待したい。



▶開発環境としてのPC-FXGAは、新しい世代のクリエイターを育てるための救世主になれるだろうか?



◀左から、平井さん、板垣さん、三浦さん。写ってないけど、FXGAを実際に動かしてくれたのが武藤さんだ

「中央研究所」って，どんな場所？

商品としてのゲームを作る部署と，2～3年先に必要となるであろう技術を研究する部署を別にしたい，という思惑から作られたのが，この中央研究所。本文でも紹介しているPC-FXGA用の開発ツールのほかに，PC-FXGA本体で使われているポリゴンチップなどもこの研究所の成果なのだ。

「現時点では何か新しい機能を実現しようとした場合，新しいハードウェアを追加する，あるいはハードウェアそのものを交換するという手段がとられているわけですけれど，CPUが劇的に速くなったときに，ソフト的にハードを代用しようという“メディア・プロセッサ”と呼ばれている技術ですとか，ほかにもいろいろ研究してます。また，商品を作る部署が，何か新しいプラットホーム上でゲームを作ることになったときに，半分の人数，半分の時間で目標を達成できるような，ハードとソフトの両面におよんだハドソン独自の開発キットをすばやく作成し，現場に投入する，というのも，ここの役目のひとつです」

と，三浦さんは説明してくれた。

ところで，このハドソン中央研究所は，札幌市南区「芸術の森」第3区画という場所にある。芸術の森とは，札幌市が提唱する“アートヴィレッジ構想”というプロジェクトによって計画的に整備された地区。中央研究所が建っている第3区画は“芸術と産業の融合”というテーマで企業誘致がなされ，ハドソンが買ったのだそうだ。また，ほかの区画には市立美術館や芸術大学，野外コンサート用のステージなどもあるという。まさに芸術の森である。



▶雪の中にたたずむハドソン中央研究所。まわりの風景はいいし，建物はキレイ。なぜかシベリアンハスキーが飼われてた



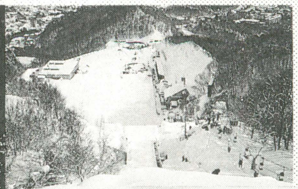
◀1階は鋳造貨幣の博物館になっていて，たくさんの古銭が展示されている。ちなみに屋上にはミニチュア機関車が走るそうだ



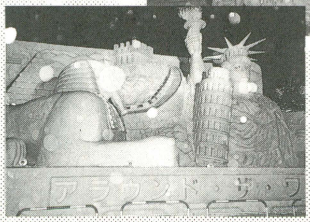
▶雪像だけでなく，氷像も見事だった。来年，また行きたいな



▲やっぱり設計図をきっちり引いてから，作るんだろうか？　つぎにくるときは製作途中も見たいものだ



◀大倉山ジャンプ競技場にも。ここを飛ぶの？ホントに？



◀九州から，沖縄から，と，南からきてた人も多いみたい。行ってよかったよ



▶市内が一望できたのだ。直前まですごい雪だったなんて，信じられる？

アーケード・ゲーム・ギャラリー
『沙羅曼蛇2』

■発売元：コナミ
■稼働中

□ はじめに □

人気アーケード・ゲームのさまざまな資料を紹介するコーナー，それがこの「アーケード・ゲーム・ギャラリー」だ。今回は，コナミの注目作『沙羅曼蛇2』をとりあげる。

前作から10年，初登場した去年のAMショーでは「まさか，でるとは！」と驚かずにはいられなかったこのゲーム。比較的難易度が低く遊びやすいので，まだやったことがない人も，とりあえずはこのコーナーを読んでからプレイしてみるといいだろう。（担当：小江哲朗）

自機のパワーアップ

● スピード ●

アイテムを取ることにより，5段階のスピードアップを行なう。速さは下の表を参照。

スピードアップレベル	スピード(dot/秒)
level 0	96
level 1	138
level 2	180
level 3	228
level 4	282
level 5	360

● オプション ●

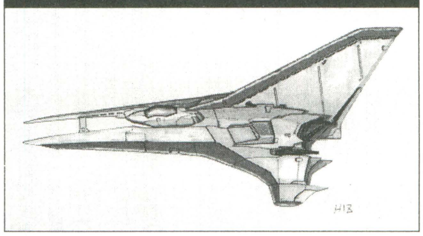
〈オプション〉

大きいオプション・アイテムを取ることで装備できる（最大4個まで）。自機の軌跡を追いながら，自機と同様の攻撃を行なう。オプションシュートでは敵を追尾して攻撃し，その後小さいオプションに変化する。

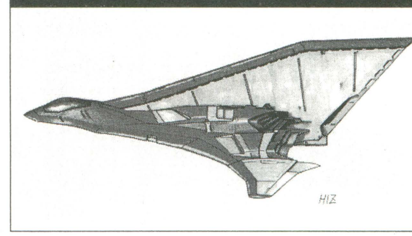
〈オプションシード〉

小さいオプション・アイテムを取ると装備される。通常は自機の周りを回りながら自動でノーマル・ショットを撃ち，オプションシュートすることで短時間だけ自機の周りにバリアを形成。また，オプションシードを装備した状態で小さいオプション・アイテムを取ると，オプションシードがオプションに成長する。ちなみに，ステージ・クリア時にオプションシードを装備していた場合も，つぎのステージではオプションに成長している。

プレイヤー1 ビックバイパー



プレイヤー2 スーパーコブラ



● ショット ●

ショット系パワーアップは，レーザー，リップルレーザー，ツインレーザーの3種類。同じ種類のアイテムを取ることによって2段階のパワーアップが可能だ（2段階目の名称は順にハイパーレイ，バスターリップル，スピアレーザー）。また，2段階目のパワーアップは約11秒という時間制限があり，その時間を過ぎると1段階目の状態にもどる。ただし，2段階目の最中にさらに同じ種類のアイテムを取れば，1個につき約7秒延長することができる。

■レーザー

1段階目	2段階目
laser	hyper ray
貫通型の兵器。プレイヤー機の移動にあわせてスライドし，ショット・ボタンを押しつづけることで長く伸びる。	1段階目より攻撃判定の幅が大きくなり，さらに長く伸びるようになる。

■リップルレーザー

1段階目	2段階目
ripple laser	buster ripple
発射後，攻撃判定が広がりながら進むリング状レーザー。貫通力はない。	1段階目よりも，さらに大きく，高速に広がる。

■ツインレーザー

1段階目	2段階目
twin laser	spear laser
攻撃判定が小さくなりながら進む。進む速度はノーマルショットよりわずかに遅いが，攻撃判定は大きくなっている。貫通力はない。	1段階目より，進む速度が速くなり，そのぶん連射性が向上する。攻撃判定も大きくなる。

● ミサイル ●

タイプ1とタイプ2があり，1度ミサイルを装備したあとはミサイル・アイテムを取るたびに，交互に変化する。また，それぞれの特徴は縦スクロール・ステージと横スクロール・ステージで異なる。

〈タイプ1（missile）〉

・横スクロール

自機の斜め下方向（－56度）にミサイルを発射。発射されたミサイルは，地形にぶつかると，あるていど地形にそって進む。

・縦スクロール

1度に2発，自機の斜め前方（＋56度，－56度）にミサイルを発射。

〈タイプ2（twin missile）〉

・横スクロール

1度に2発，自機の上下（＋56度，－56度）にミサイルを発射。タイプ1のように地形にそって進む能力はない。

・縦スクロール

1度に2発，自機の斜め前方（＋23度，－23度）にミサイルを発射。

● フォースフィールド ●

自機をおおう弾よけのフィールドで，7発までの弾，もしくはそれに相当する敵の攻撃を防御することができる。地形に対しては，60分の4秒ごとに弾1発分のダメージを受ける。

アイテムの出現条件は基本的にはランダムで，全アイテムに対して64分の1の確率で出現する（状況によって多少異なる）。

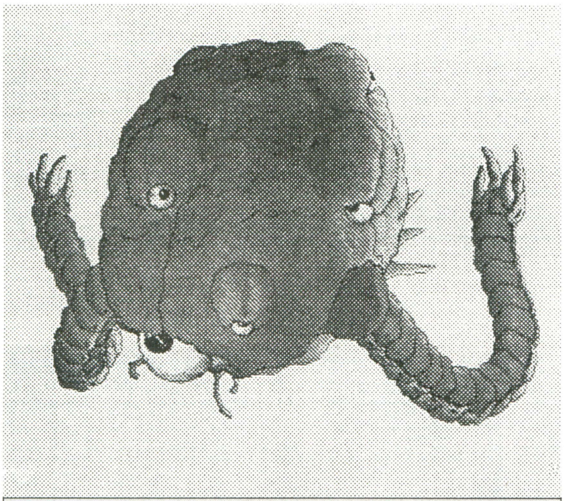
また，フォースフィールドをすでに装備している状態でさらにアイテムを取った場合，今までのフォースフィールドはキャンセルされ，新しいフォースフィールドが張りなおされる。したがって，防御可能な弾数の上限は7発以上には増えない。

敵キャラクター紹介

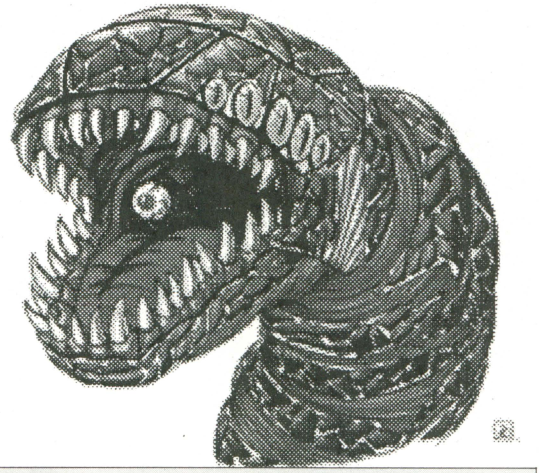
ここでは，登場する敵キャラの名称とスコアを紹介する。ハイスコアを狙うときなどに活用できるぞ。またボスキャラについては，イメージ・イラストと解説を並べておいた。

全体的に見ると，『沙羅曼蛇』のイメージを踏襲した細胞系の敵キャラ（1&3ステージ）や，巨大戦艦（4ステージ）など，ステージごとの特徴が明確な構成になっている。

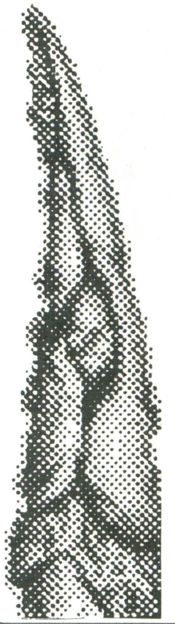
●1ステージ●



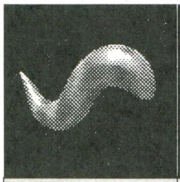
ゴーレム【100点×ライフ】破壊【100,000点】
ボスに食べられる。※破壊不可能のようだが，こちらのパワーアップと撃ち込みしだいで倒せる（時間制限あり）。



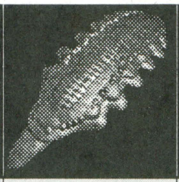
バイター【5,000点】
体当たり，およびマグニュリンを吐きだす攻撃をくり返す。口内からのぞく寄生生物の感覚器官が弱点。



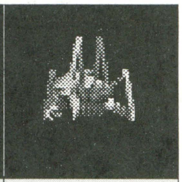
デスヴォーン
破壊不可能



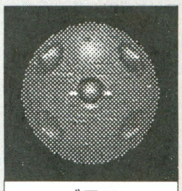
マグニュリン
【100点】



ウォーム
破壊不可能

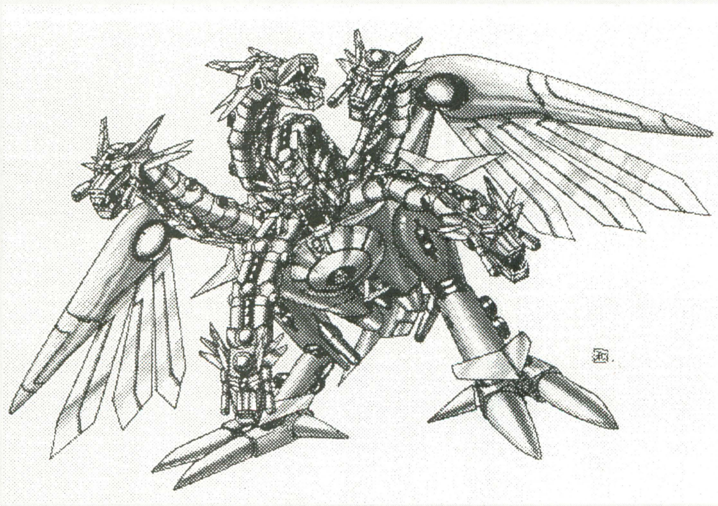


ジーガ
【200点】

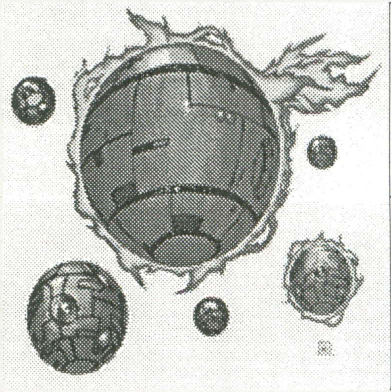


ゴラス
【1,500点】

●2ステージ●



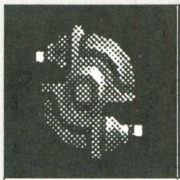
ハイドラ【1、500点×6】
2か所にある三つ叉の首、計6本から火炎を吐く。定期的に本体中央からプロミネンスをだす。



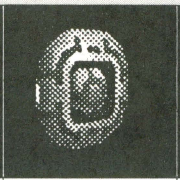
ゴモラ
破壊不可能

プロミネンス
【100点】

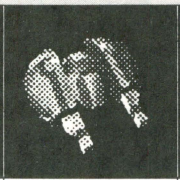
● さまざまなステージに登場するザコキャラ ●



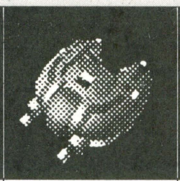
プラグ
【100点】



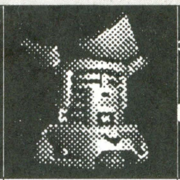
ドーナッツ
【100点】



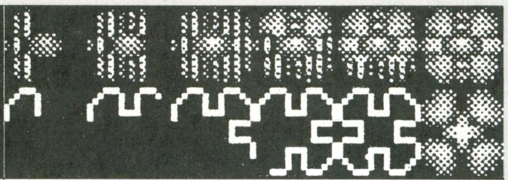
ワスプ
【100点】



ハウンド
【100点】

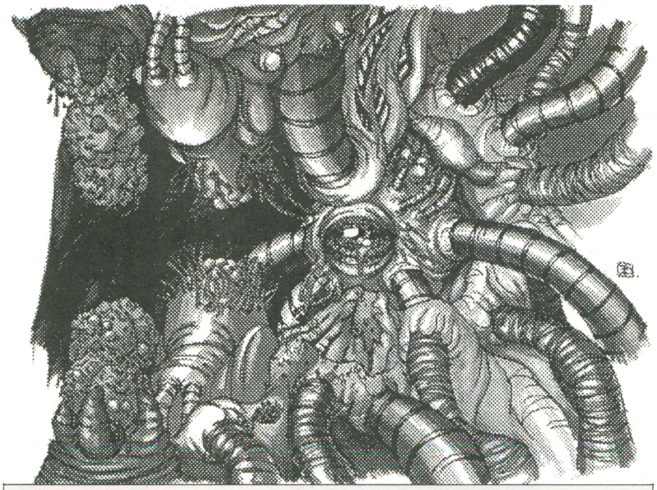


グローバ
【500点】



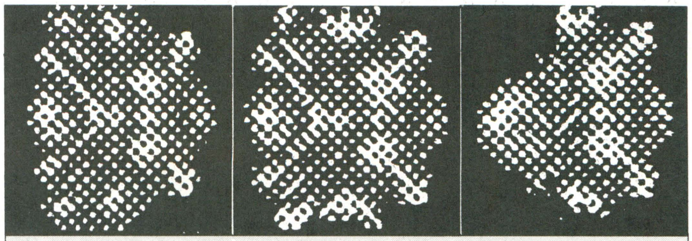
ザブα・ザブβ
【100点】

●3ステージ●



カラブ

11の臓器と本体であるアバドンで構成され，謎の物質を排泄しつづけて本体を防御する。本体に攻撃がおよぶと生体レーザーで対抗してくる。

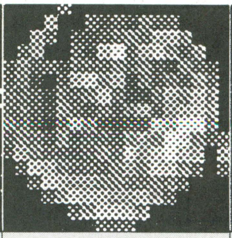


アバドン臓器【1,000点×11】破壊【6,000点】

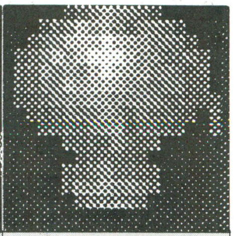
臓器が破壊され攻撃手段を失うと本体自ら突撃し，渦巻き状に細胞弾を発射する。プレイヤー機がショットを撃ち込むごとに破壊されていく。



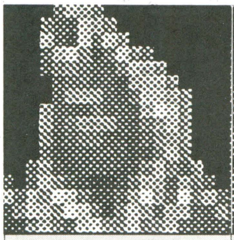
ファルズフ【100点】



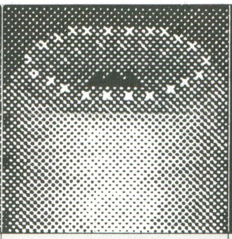
ハドロン【100点】



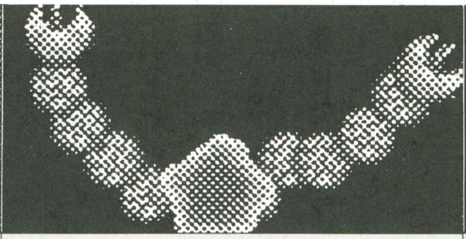
ポット【100点】



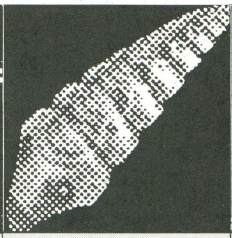
ボックン【100点】



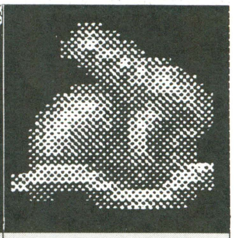
バクトン【500点】



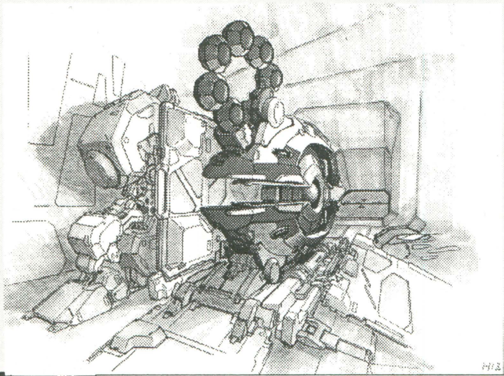
Y細胞【400点】

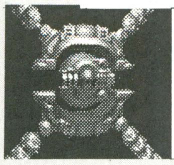


スクルーテイブ【1,500点，1,000点，500点】



ナム・ア・ミーン【100点】

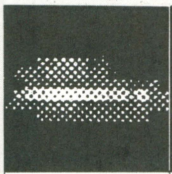




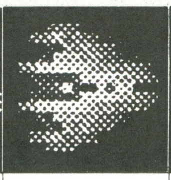
テニーロップ(テトラン2)

破壊【5,000点】装甲【1,000点×3】

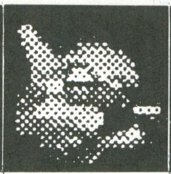
難度にあわせて触手を展開(長さ可変)，回転して攻撃する。本体は2重構造になっている。



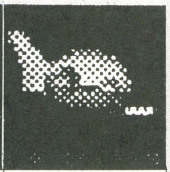
ヴァンブラン【100点】



フェルミネン【100点】

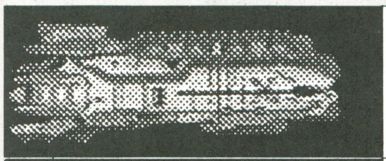


マッギル【200点】



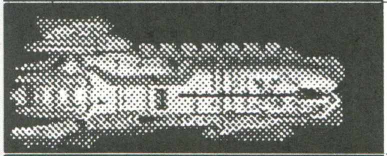
マッギル(分離後)【200点】

●4ステージ●



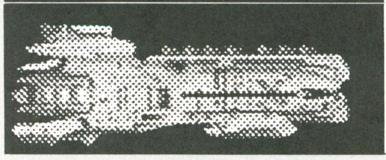
高速重攻撃型戦闘艦

破壊【1,000点】
艦橋【500点】
エンジン【500点】



高速攻撃型戦闘艦

破壊【1,000点】
艦橋【500点】
エンジン【500点】



高速突撃型軽空母

破壊【1,000点】艦橋【500点】
エンジン【500点】
ボーナス【100,000点】

▲高速突撃型軽空母は，上の二つの戦闘艦を特別な条件で撃沈したときのみ出現。さらに条件を満たして撃沈すれば100,000点ボーナスが得られる。

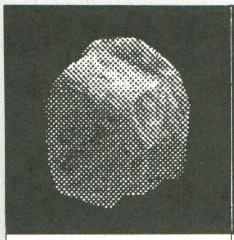
〈出現条件〉

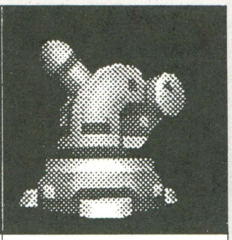
高速重攻撃型戦闘艦，高速攻撃型戦闘艦の艦橋パーツ，エンジンパーツを破壊せず本体のみを破壊する（パーツにダメージを与えるだけなら可）。

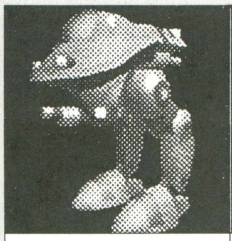
〈撃沈条件〉

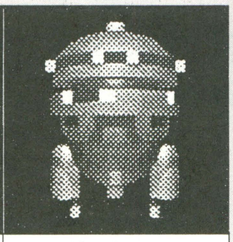
出現条件とは逆に艦橋パーツ，エンジンパーツをともに破壊したのちに本体を撃沈する。

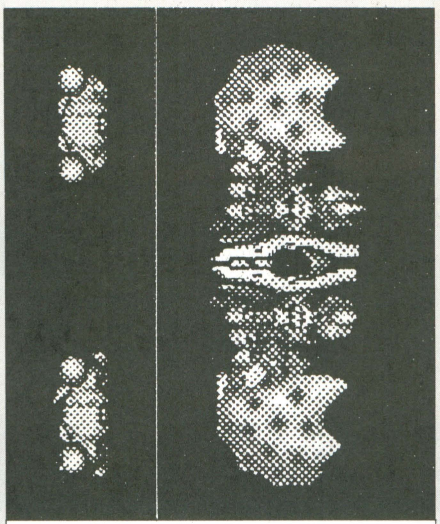
●5ステージ●


浮遊隕石
大【400点】小【100点】


レブロン
【100点】

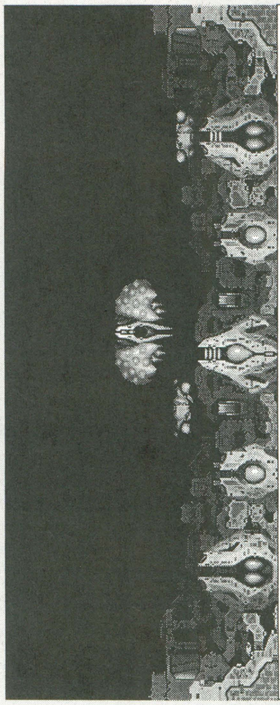

ビガビナン
【100点】


ボツキャラ


キャニコロ
【500点】

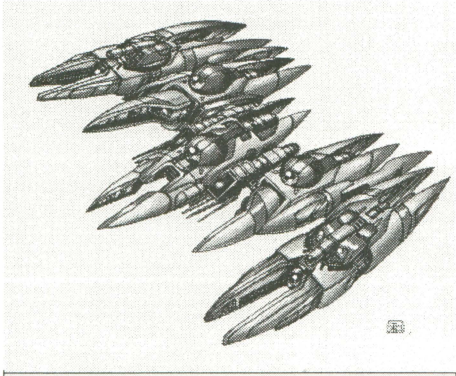
クラブレス
破壊【5,000点】外殻【2,000点×2】

キャニコロはコア防御ユニットで，攻撃されると撃ち返す。クラブレスはサーチ拡散ショットとサーチミサイルで攻撃してくる。

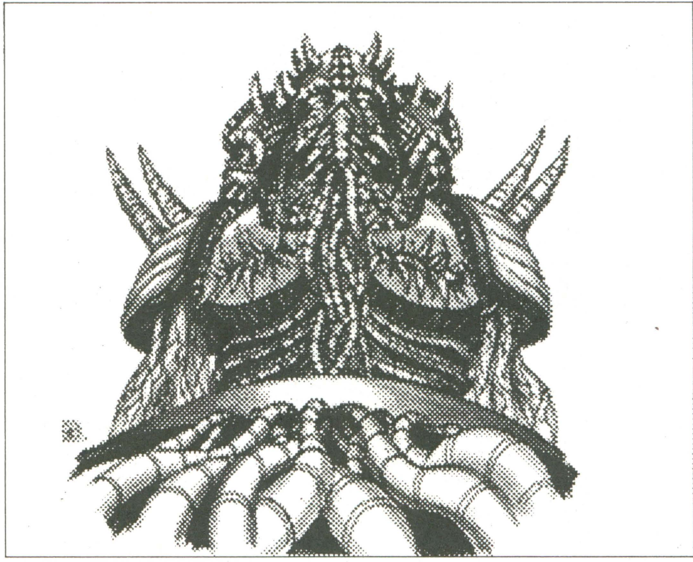

壁面要塞プレートコア 装甲【100点×4×5】コア【1,000点×5】破壊【5,000点】

5か所に7個のコアを持つ。クラブレスを破壊されるとザコ編隊を発進させ、キャニコロを破壊されるとすぐに内部で生産し、補充する。

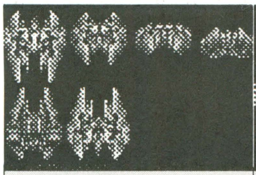
●6ステージ●

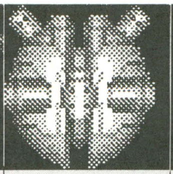

ケルベロス パーツ【500点×7】
左右ユニット【各3,000点】破壊【5,000点】

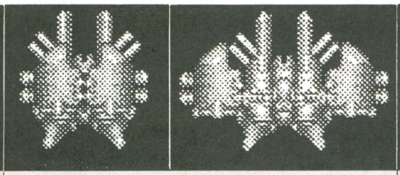
3か所に砲台，4か所にレーザー砲台をそなえ，左右ユニットにもレーザー砲台を装備している。攻撃第2段階では左右ユニットが分離，バラバラに動く。

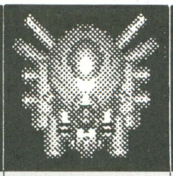

ドゥーム 爆裂ショット【200点】破壊【100,000点】

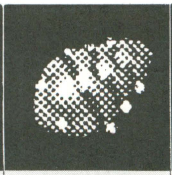
拡散ショット、3方向からのサーチショット、爆裂ショットをまき散らす。またボスエリアの画面左上端の穴からは、ドブゲが多数出現する。

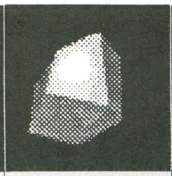

ウェップ
【300点】

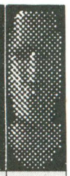

トータス
【300点】


トルーパー
【500点】


エリミネーター
【500点】


ドブゲ
【100点】


水晶
【500点】


???
破壊不可能

サウンドについて

1周目をクリアした人なら気づいたかもしれないが，ステージによっては1周目と2周目でBGMが異なるところがある。なんとそこでは『沙羅曼蛇』のBGMが使われているのだ。最後にそれを紹介しよう。

〈1ステージ〉

アーケード版『沙羅曼蛇』1ステージのBGMアレンジ。

〈4ステージ〉

MSX版『沙羅曼蛇』ヴェノム艦ステージのBGMアレンジ。

〈5ステージ〉

アーケード版『沙羅曼蛇』3ステージのBGMアレンジ。

2周目の4，5ステージともなると，BGMをゆっくり聴いているヒマもない，もしくはそこまでたどり着けないというのが本当のところだろうが，『沙羅曼蛇』のBGMが好きだという人はがんばって聴くしかない。



by 石川 義勇規

ゲーム考現学
《第21回》“進化のはてに”

Written by 桂　令夫&“永久機関”

今回のお題は『ロマンシング　サ・ガ』。人によって大きく評価が異なる奇妙な作品だ。なお次回は『ガンダム』もの，“メビウスの宇宙（そら）”。次々回は『ローグ』や『シレン』あたりでダンジョンものの話をする。

Sa・Ga誕生

スクウェアといえば『ファイナルファンタジー』シリーズで有名な会社だ。そこが新しいファンタジーRPGをだすというのだから，どう変えてくるかとみんなが期待した。

敵の出現率とバランスが壊滅的に変わっていた。……いや，そうじゃなくて。

『ロマンシング　サ・ガ』には二つの新機軸があった。一つはフリー主人公のフリー・シナリオ，一つは武器でだせる必殺技だ。必殺技については下の記事を見てほしい。フリー・シナリオというのはどんなものかというと……ゲームを立ち上げるとまず数人の主人公(候補）がでてくる。この中から誰かをあなたの分身に選んでゲームをはじめるのだ。選んだ主人公によって有利不利は……ある。蛮族の女を選べば序盤はあらゆるモンスターを1人でなぎ倒せるのに，草原の少女を選べば序盤はあらゆるモンスターに1人でなぎ倒されるというすばらしい特典がついてくるのだ。

それはさておき，キャラクターを選んでゲームを進めていくと，そのうち大きな選択肢につきあたることになる。パーティがそれぞれの事情でちりぢりになるとき，誰についていくか。世界最強の剣を持った人間に会ったら，仲間になってもらうか，話だけ聞くか，切り殺してぶんどるか。そして，どの道を選んでもストーリーはちゃんと進行するのだ。しかも，そのへんのRPGにありがちな「超科学」の兵器とか，「愛は世界を救う」的なありきたりのイベントはいっさい抜きで。

進化の歴史

これが『ロマンシング　サ・ガ（1)』だった。戦闘がかっこよく，世界に雰囲気があって，自由度が高かった。だが難点もあった。

Sa・Gaに技あり

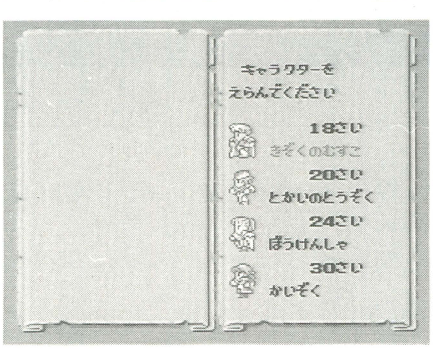
『サ・ガ』シリーズといえばストーリー面が話題にされることが多いが，ここでは戦闘システム，とくに必殺技について語りたい。

まず第1作の『サ・ガ1』だが，発売当初は不評の声が高かった。画面の大半を埋め尽くす大量の敵……つねに自分と同じレベルの敵のせいだ。だが，それでも十分に勝てた。敵を一撃で葬り去る技,敵全体にふりかかる技,ボス敵をも動かなくさせる凶悪な技によって。「キック」を多用して「すばやさ」を上げまくれば，もう完璧。正直いって，この必殺技の魅力（と威力）がなければ，かなりの人が途中でゲームを投げだしていただろう。逆に武器ごとに数種類ある技のすべてを見るために，何度もプレイした人も多いはずだ。

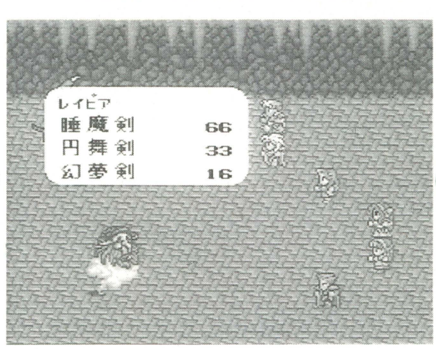
この「必殺技」をさらに発展させたのが『2』だった。軽快な効果音とともに，前触れなしに「ひらめく」新必殺技。武器と技が分離されて種類も増え，演出もリアルになった。何よりも，その確率調整が絶妙だった。強敵に負けそうになった瞬間に新技が「ひらめき」，逆転した人も少なくないだろう。ゲームの進行に見合って強い技が手に入っていくテンポもよかった。やはり技探しが流行したが，1回のプレイで全技の7割，2回目で9割を見ることができたので，十分に報われた。

そして，『3』が発売された。たしかに技の種類は増え，演出もより派手になった。AI戦闘に，複数キャラの合体攻撃“陣型技”などの新趣向を加えたコマンダー・バトルも新鮮だった。だが，現実はどうだったか。肝心の「ひらめき」の確率調整が不完全だったのだ。とくに終盤での出具合いが悪く，最終奥義のほとんどがプレイヤーの目に触れられずに終わった。エンディング・デモにはでていたのに,使えなかった技がどれだけあったか……。

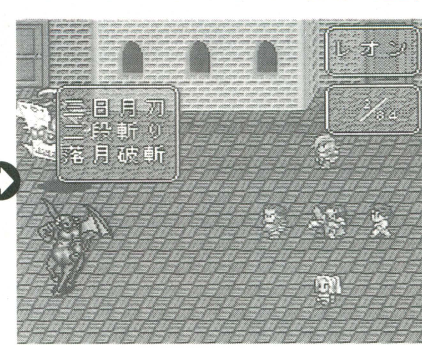
だから，我々は「次」に期待する。『4』ではきっと，華麗な必殺奥義の数々を目にすることができるにちがいない。（斎藤　通彦）



▲必殺技の概念を確立した，元祖『1』。すべてはここからはじまった



▲『2』では武器と技が分離されたことで，使える技のバリエーションが大きく広がった



▲『3』の新要素，陣型技には強力なものが多い。敵を一気に吹き飛ばせる技も……

イベントが見つかりづらく，敵の数がやたらと多かったのである。「イベントはどこだあ」と叫びながら，地下水道で数百の敵をひたすらたたっ切りつづけた人間は多い。

そこで『ロマンシング　サ・ガ2』がでた。

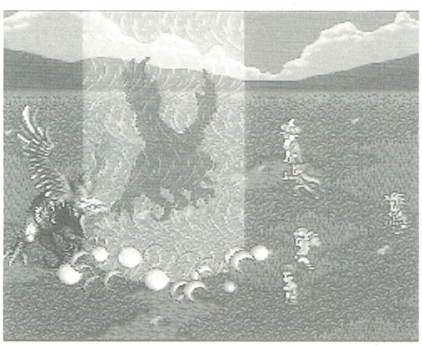
前作の欠点はすべて改良されていた。敵の数は前作ほど多くはなく，ボタン一つでダッシュ（高速移動）して逃げることもできるようになった。イベントは新しい土地に行くたび，ちゃんと見つかるようになった。Xボタン一つで建物や町からでられるシステムもついた。

だが，それより何よりシナリオがよかった。一国の（代々の）皇帝となって広い世界を旅し，征服し，復讐するというだけのものなのだが，なんというか痛快だった。

いいゲームだった。

このゲームにも少しの欠点があった。

しめきり前にやると原稿が……いや，そんなことじゃなくて。一国全体をあつかっているのに，軍隊や経済のシステムが一切なかったのである。ここを次回作に期待した人はけっこういた。



▲『1』のキャラ選択。オススメはBGMでホークとシフ，物語でアイシャとクローディアかな

そして『ロマンシング　サ・ガ3』には，はたせるかなマス・コンバット（軍隊戦闘）とトレード（会社経営）という二つのミニゲームがついた。

そして，これから

ついたのはよかった。

惜しむらくは，プレイ・バランスがあまりよくなかった。マス・コンバットはバランスがきつすぎ，トレードはバランスがラクすぎたのだ。ミニゲームと本筋があまり関係しないのも欠点だった。さらにストーリー自体，かなり好みがわかれるものだった。失望した人間もけっこういる。

（極端な例としては下の記事を参照）

だが，かれらは口々にいうのだ。

「『4』がでたら買いますよ」と。

かれらは『サ・ガ』シリーズが1から2，2から3と，つねに前作の欠点を直してきたことをおぼえているのだ。未完成のまま投入された魅力的なアイデアが，つぎの作品では完成品となって登場することを知っているのだ。

『ドラクエ』や『FF』などの「完成された」作品群とはちがう魅力が，荒削りで野心的で，RPGの未来を感じさせてくれる魅力がそこにはある。だから我々は『ロマンシング　サ・ガ』をプレイするのだ。

★ イラスト・コーナー ★



by　葉月



by　雪月花

◀今回掲載するイラストは2通（とタイトル横1枚）。やはり思い入れのある人は多いようだ。しかし，どちらのハガキにも「あのバグはなんとかなりませんかね」とか「あまりいい思い出ないな」とコメントされているのが何とも……。

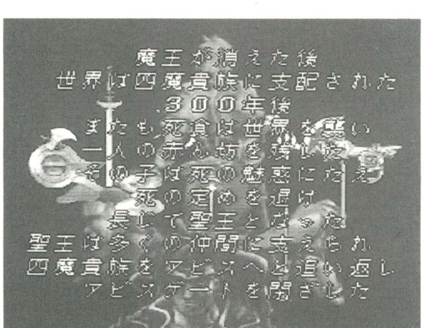
……武装商船団。これはエンリケ？　それともテイワかな。『2』は人によって思い入れのあるキャラがちがうのでコメントがしにくいのだ。

……キャプテンホーク。BGMがかっこよく，戦闘がラクで，部下にトカゲもついている，いいことづくめのキャラだ（記述に一部主観）。

Sa・Gaに夢あり

私はよく憶えている。はじめて雑誌に『サガ3』の記事が載った日のことを。どんな素晴らしい冒険が待っているのだろうと，友人たちと喜び乾杯したときのことを。

三百年に一度，すべての新しい命を滅ぼし去る死食。聖王と魔王。運命の子との出会い。相も変わらず格好の良い設定に，みんなさすがと唸ったものだった。個性あふれる主人公たちのイラストを見て，誰がどの人物をやるかと，互いに取り合いになったことを憶えている。

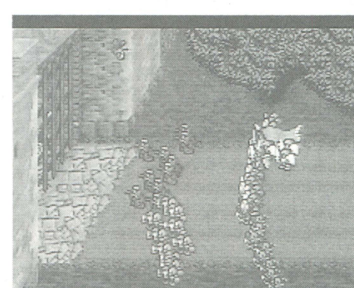


▲『3』のオープニングより。この設定と演出のセンスは，ほかのRPGのシリーズにはないものだ

私はよく憶えている。はじめて電源を入れたときのことだった。流れだす馴染みのタイトル音楽に，いやおうなく胸は踊ったものだった。懐かしい『サ・ガ1』と『2』の思い出が，しばし脳裏に蘇（よみがえ）ったものだった。

他のコラムで触れているように，ゲームとしては多少の問題を持つシリーズではあった。しかし，独特の雰囲気を持った世界を作りだしているということでは，他のシリーズでは及ばないものがある。「雰囲気とは何か？」と問われれば困るのだが，言うなればそれはまさにタイトルそのまま，「歌い手の語る歌の中の出来事のような」特別な格好良さ，特別な驚き，英雄だけに許されるような物語であったのだと思う。ともかく私はこのような思いを胸に，『3』をはじめたものであった。

さて，私は今や『サ・ガ3』の物語を終えた。



◀これがマス・コンバット。着想自体は良かったのだが

あえて言おう。正直悲しい。英雄の剣を携えて闇の神々に挑んだ英雄，あるいは千年の時を越えて世界に帝国を作り上げた皇帝の物語にくらべ，なんと今回の物語にはまとまりがないことだろう。目的も動機も，主人公の前に立ちふさがるべき試練も，勝ち取る名誉も，今回はすべてがお粗末だ。『サ・ガ2』で千年の歌を歌い終えた吟遊詩人は，きっと喉を壊して調子が悪かったにちがいない。だが，私は信じている。つぎの歌はきっと素晴らしいことを。つぎこそはきっと，英雄の物語にふさわしい歌を聞かせてくれることを。（松山　聡）

第7回

おハガキ指南役
服部陽一郎(陽の字)

卒論をベータ版のまま提出した陽の字。たったいま，最後の試験を受けてきたところだ。こうなりゃあとはもう，運を天にまかせるしかない。いよいよ次回，陽の字を待ち受ける最後の運命とは？

おっと，ところで今シリーズ，まだ賞品を発表してなかったね。バイオ平松には結局セガサターンをあげちゃったし（えー……？），やっぱり64かプレステが妥当なところかな？
読者のご意見もお待ちしてるぜ。

では，いつものやつと参りましょう。ハガキもオイラを呼んでるし。

金賞 5Exp.

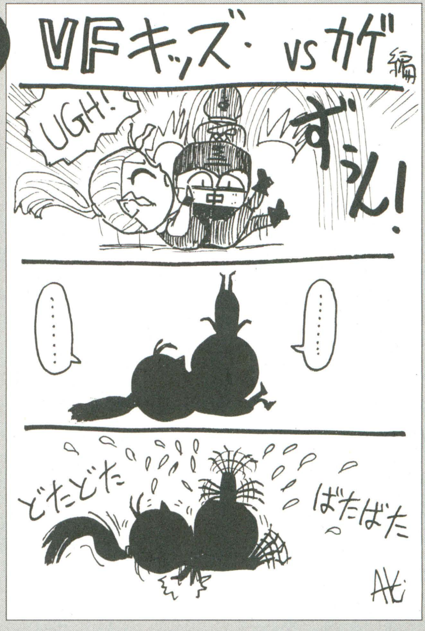
神奈川県綾瀬市・アコピヤン（42Exp／2位）



★シュマゴラ，島倉，シュマゴラ……。このハデさはむしろ小林幸子という気がする。過去惜しいとこで2位に甘んじているアコピヤンだが，今回は？

銀賞 4Exp.

神奈川県横浜市・色瀬秋代（24Exp／9位）



★“頭をかけないドラ○もん体型”を地でいってる『バーチャキッズ』のみなさん。サラのスプリング・キックなんて絶対できないと思う。

闘来 読者の闘技場

文字ネタ部門 2Exp.

いつのまにやら，文字ネタ専門の常連が自然発生している。書いてる内容は一緒でも，文章しだいでかなりおもしろくみせられるのが文字ネタのミソだ。要チェック！

●ザンギがスーパーコンボで飛べるようになったので，もうあのネタができません。
大阪府牧方市・策師
(14Exp.／10位)
★そ，そんな……。由緒正しきネタなのに。

●

●女性側の視点の『ときめきメモリアル』がでても，やっぱり男が買うだろう。
福井県福井市・火星人96
(2Exp.)
★イイ男しか登場しない『アンジェ』がでても，やっぱり女の人がやるんだろうなあ。

●

●大魔王は最近，お姫様をさらうことに関心がない。
青森県弘前市・Rewi
(35Exp.／3位)
★案外『ときメモ』三昧の日々を送っているのかもしれん。

●

●コナミのつぎのデラックス・パックは『実況セクシーパロディウス』らしい。
大阪府大阪市・ふぃ～りんぐじゅげむ
(2Exp.)
★実況に人気声優でもあてればもうボロもうけまちがいなし!!（ただし皮肉）

●

●うちのウィンドウズは終了するとき，「このままでは終わらんぞー！」とさけびます（まじで）。
神奈川県綾瀬市・アコピヤン
(42Exp.／2位)
★オイラもすでに終わっている。

●

●『RPGツクール2』で町民をしばき倒すゲームを開発。
大阪府牧方市・策師
(14Exp.／10位)
★さては策師，コンテストの賞金ねらってるな。なんならオイラも手伝うか？

●

●不知火 舞の「レオタード忍蜂」は本当に代々受け継がれてきたのだろうか？
青森県弘前市・Rewi
(35Exp.／3位)
★秦の秘伝書より貴重だ。

●

●サイロックのタイツの破れは，足の太い女性の悩みを代弁している。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(32Exp.／4位タイ)
★タイツの破れ。教えてあげるべきか，知らないふりをしてあげるべきか。

●

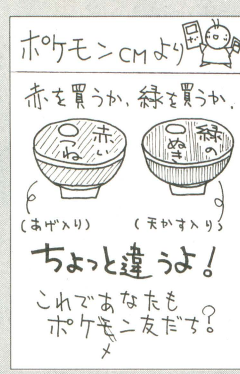
●このコーナーのハガキは他のコーナーのボツ箱から拾ってくるといううわさは本当ですか？
神奈川県横浜市・さぎのみやぷりん
(10Exp.)
★本コーナーは東京都の推進するリサイクル活動に協力しています。

イラスト部門（3Exp.）

ここしばらく時間に追われる生活をしてきたせいで，体がだいぶなまってしまった。とりあえず，次回までには健康体を取りもどせるようにしないと。そうそう，受験生諸君も合格したからといってなまけちゃいかんよ。経験者は語る。



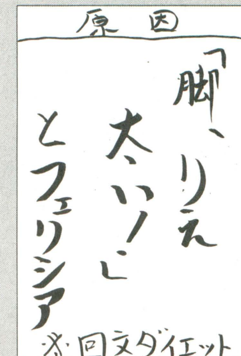
愛知県刈谷市・絵入安
（45Exp.／Top.）
★いつか父を倒す日まで……。



福岡県飯塚市・ばーす・すとーん
（12Exp.）
★ホントにちょっとしかちがわないんだよ，コレが。



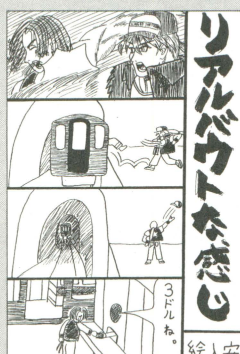
東京都小金井市・ほりぴり
（32Exp.／4位タイ）
★当人いわく「会心作！」……でも同ネタがきてた。



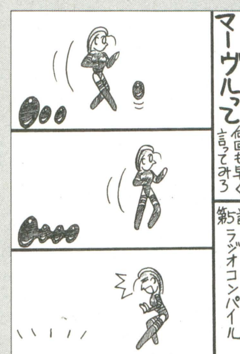
神奈川県横浜市・新歓1005円
（29Exp.／8位）
★貴乃花は那覇のかた。りえ激ヤセ。



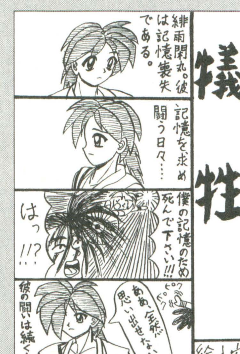
長野県松本市・END
（30Exp.／6位タイ）
★ヒネリがないからボツの基本かも……。



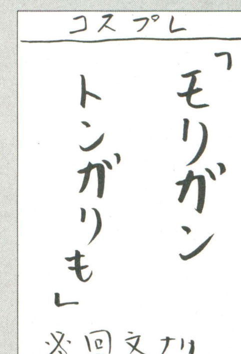
愛知県刈谷市・絵入安
（45Exp.／Top.）
★アメリカの地下鉄はコワイって本当だね。



神奈川県綾瀬市・アコピャン
（42Exp／2位）
★『A.A.ぷよ通』を読んで，勉強せねば（禁句）。



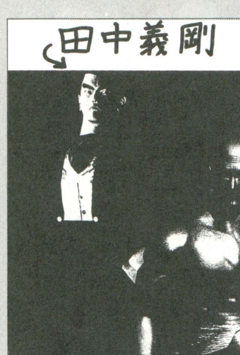
愛知県刈谷市・絵入安
（45Exp.／Top.）
★記憶がもどるころには，もっと大事なものを失っている。



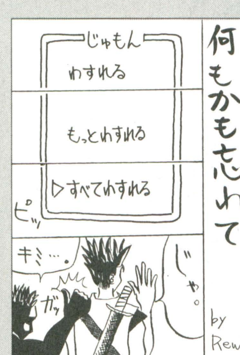
神奈川県横浜市・新歓1005円
（29Exp.／8位）
★イチローがトンガリコーンのCMにでる意味っていったい。



東京都小金井市・ほりぴり
（32Exp.／4位タイ）
★パワーボムに吸われちゃうあたりがハイテクらしい。



愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（32Exp.／4位タイ）
★太った，太ったき○ねなんだ〜。



青森県弘前市・Rewi
（35Exp.／3位）
★あぁ，オイラもいっそすべてを忘れて……。

今月の大ボケ（〇〇〇ェア離反の刑）

愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（32Exp／4位タイ）
★「なぜお菊ちゃん人形って髪がのびるんでしょうね」——知らないよ，そんなの。まあたぶんプラズマか，ユダヤの陰謀だろう。本気にすんなよ。



■エナジー・ドレイン・ルール：期間内に発売されたサターン対応ソフトの本数の、各ケタの数字がキー・ナンバー。たとえば6本なら6位のもの、12本なら1位と2位のものがエナ・ドレだ。減点はExpの1割（端数切り上げ）。

今月のエナジー・ドレイン

1月15日から2月14日までの間に発売されたサターンのソフトは全部で12本だった。ゆえにエナ・ドレのターゲットは前回1，2位の絵入安とともこざるのご両人です。

▲絵入安：41＋9＝50→−5となり45Exp.

▲ともこざる：34＋0＝34→−4となり30Exp.

おお，1，2位がともにエナ・ドレなんて史上初の快挙だぜ。今晩「陽の字・愛の日記」に書こーっと。

次号は2月15日から3月14日をチェック！

闘技場戦士ランキング

1	絵入安	45Exp.
2	アコピャン	42Exp.
3	Rewi	35Exp.
4	ズオウ・リアキ	32Exp.
4	ほりぴり	32Exp.
6	ともこざる	30Exp.
6	END	30Exp.
8	新歓1005円	29Exp.
9	色瀬秋代	24Exp.
10	策師	14Exp.

闘技場通信

『読者の闘技場』ではコンピュータやゲームを題材にした，みんなが楽しめる爆笑ハガキを募集中。下記の注意をよ〜く読んで，ネタが新鮮なうちにどしどし応募すべし。

投稿の注意：ハガキまたは同サイズの紙を縦にして黒インクで描くこと。ボールペン，鉛筆は不可。文字ネタは48文字以内，ハガキ1枚にネタ二つまで。

投稿の宛先：マイコンBASICマガジン編集部『風来！読者の闘技場』係

あくせすROOM

激筆☆闘巧野郎!!

◀大阪市・恋姫神
★いまやパソコン・ゲームはHDDとCD-ROMは必須条件！



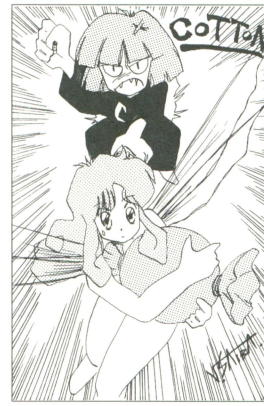
◀茨城県稲敷郡・高柳里夢＆千葉県香取郡・大杉貴志
★ちょいとフクザツな合作。おたがい刺激になったでしょ



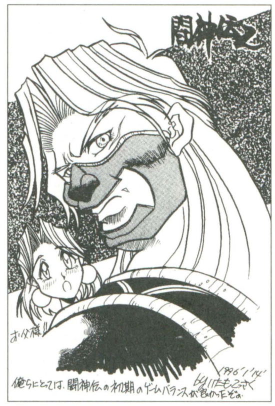
◀千葉県船橋市・鼻○そビリヤード
★あのー、ペンネームはもっと、お上品に願います



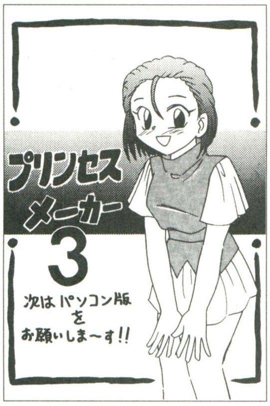
◀愛知県丹羽郡・裁刃べるの
★殺気が漂う重厚なイラストだこと（?）。おー、コワー



◀熊本市・いたも・てっさく
★シリーズでアーケード、プレステ、サターンの三冠達成だ！



◀東京都新宿区・ぶんちょ
★相変わらずの『プリメ』人気ですね。赤井さんの描く女の子はかわいいとのこと



◀山形県米沢市・おーすん
★なんか、視線の先が気になる絵だね。ポーズもきまってる



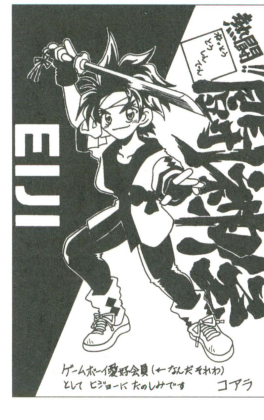
◀Texas, USA・ひぃろぉ
★……なんでキミがアメリカに。そちらの「サムスピ」人気はどうかな？



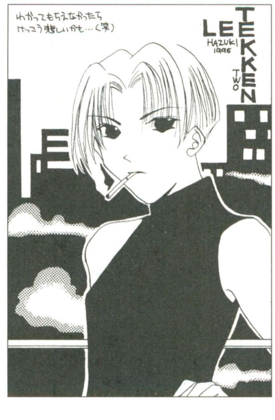
◀神奈川県川崎市・松田ばんれい
★全世界レベルのお笑い集団。あっ、ラスプーチンがいない



◀三重県津市・コアラマン
★ゲームボーイ愛好会とは、はたして……。秘密結社？



◀東京都青梅市・葉月
★「彼をみるために平八でプレイ」。ああ、愛がひしひしと（笑）



◀住所不明・苺みるく
★この赤ん坊の元ネタをしっているひとって、もうトシかも？



お便り待ってます

「あくせすROOM」は読者のみなさんが創るページです。イラスト・ハガキはもちろん、友だちへの伝言、サークルの活動報告なども受け付けます。どしどしお便りください。あて先はマイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで。お待ちしています。

ベーマガ おたのしみプレゼント 4

1 『セガビデオマガジン 1996 2月号』

セガのプロモーション・ビデオ。オーナー兼監督としてチームを指導!ドリームチームでJリーグの制覇をめざすセガサターン用「Jリーグ プロサッカークラブを作ろう!」発売キャンペーン号。



提供:セガ・エンタープライゼス
2名様

4 プレイステーション用ソフト『ウエルカムハウス』

ポリゴン・カートゥーンという新要素を取り入れたコミカル・ストーリーで展開するAVG。おじさんの新築祝いに招待されたが、そこには、さまざまなトラップが!



提供:ガスト
3名様

7 『D&D® シャドー オーバーミスタラ』冒険の書

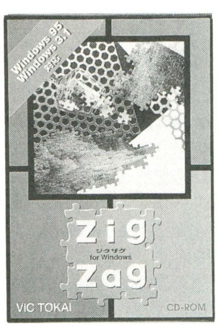
カプコン・シークレットファイル第2弾。アーケード・ゲーム『D&D® シャドー オーバーミスタラ』の開発秘話やイラストを満載した小冊子。ゲームファン必携のコレクターズ・アイテム。



提供:カプコン
10名様

2 Windows用ソフト『ZigZag for Windows』

ジグソーパズルで遊びながらWindowsの基本的な機能が学べるという、今までにない形のゲーム。ひとりでジグソー/対戦ジグソー/オリジナルジグソー作成の三つのモードがある。Windows95対応で発売中。



提供:VIC TOKAI
3名様

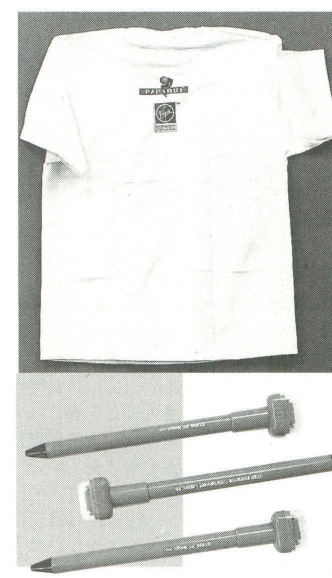
5 『ボルテックス』のテレホン・カード

Windows版とMacintosh版で発売中のアドベンチャー・ゲーム『ボルテックス』のキャンペーン・テレカ。ちなみに、『ボルテックス』は海外からの移植版で、バーチャルシネマAVG『クァンタムゲート』の完結編。総収録時間3時間の映像で物語が繰り広げられる。



提供:ナムコ
3名様

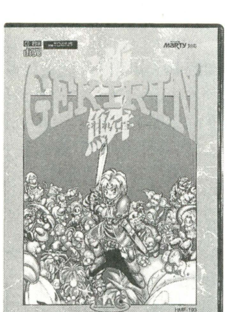
8 ヴァージンインタラクティブ オリジナルTシャツとボールペンのセット



提供:ヴァージンインタラクティブ
3名様

3 FM TOWNS用ソフト『逆鱗(げきりん)ー失われし宝剣』

奥深いダンジョン最深部をめざしてひたすらつき進むアクションRPG。パソコン"アクションRPG"の元祖,木屋善夫氏プロデュース作品。



提供:日本アプリケーション
3名様

6 『少年ガンガン』月2回刊化記念テレホン・カード

3月8日から『少年ガンガン』が月刊から月2回刊(毎週第2,第4金曜日発売)になりました。新創刊を記念した特製テレカです。



提供:エニックス
5名様

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また,官製ハガキでも受け付けます。

なお,官製ハガキで応募する場合は,応募したメーカーのソフトに対する意見も書き添えてください。

締切り日:96年4月7日
発表:96年6月号(5月8日発売)

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

大阪・日本橋の電気街でゲーム・センター抗争(!?)

大阪・日本橋の電気街では昨年末からゲーム・センター間での激しいお客争奪戦を繰り広げています。

秀和の運営する“フェラーリ”の独壇場だった日本橋五丁目に，三協電子部品が“ファンタジアン”を昨年末に出店。その場所が喫茶店を挟んだだけのすぐ隣りだったため，“フェラーリ”側が猛反発。大型ゲーム機を除くビデオゲームの料金をすべて10円にして，徹底抗戦の態度を打ち出したのです。「100円が相場，50円なら安いほう」という新作ゲームが10円でプレイできるとあって，当然のことながら“フェラーリ”は連日超満員。

“フェラーリ”はオールド・ゲームや人気の新作ゲームが豊富で，しかもユニークな品ぞろえで知られているお店。「日本橋は夜7時で客が引くため，ゲーム・センターは成功しないと考えられていた。その日本橋に出店し，市場を開拓したのは我々だ。そのお客を狙っての出店はゆるせない」と怒りもあらわの“フェラーリ”西尾社長。さらに「当店がはやるのは，それなりの戦略と投資があるからだ」と先駆者としての自信をうかがわせる。

一方“ファンタジアン”は原則100円のため，フェラーリほどの客足はないが，それでも缶ジュースを無料配布するなど，ゲーム・センターとしては破格のサービスで対応。「日本橋に増えた若い客層を狙ってゲーム・センターに店舗改装した。客層の変化に対応した結果」と“ファンタジアン”佐々木社長。「収益性を考え，1ゲーム100円の方針を変えるつもりはない」と価格競争には乗らない考え。

“フェラーリ”は日本橋五丁目にもう一軒お店を出し，こちらも料金を10円にする予定。「向こう(ファンタジアン)が撤退するまで10円を続ける」(フェラーリ)「お客を呼んでくれるので，むしろ続けてほしいくらいだ」(ファンタジア)と両者とも一歩も譲らず，この戦いは泥沼化しそうだ。

一方，日本橋電気街から南に数100メートル，大阪のシンボル通天閣で有名な恵美須町のゲーム・センターがこの争いのあおりを受けているという。恵美須町のゲーム・センターは50円が相場。「10円競争が始まってから売り上げが半分に減った」「とくに学生のお客さんが減った」と険しい表情を見せている。あるお店は「ゲームの品揃えやメンテナンスなど，サービス面で勝負してほしい」と話している。



▶喫茶店を挟んで，隣り合わせの「フェラーリ」(右)と「ファンタジアン」(左)。挟まれた喫茶店が一番喜んでいるのでは？

コナミ「ジグソーパズル」サンクスキャンペーン！

コナミのジグソーパズル「ときめきメモリアル」に待望の新作が4点加わりました。



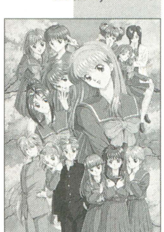
●ときめきメモリアル・大好き

300ピース
価格
1,400円



●ときめきメモリアル・どきっ！

500ピース描きおろし
価格2,000円



●ときめきメモリアル・ステキな予感



●ときめきメモリアル・ラブソング

東京駅に情報コンビニ「トレンディ八重洲店」がオープン！

ソフマップは，東京駅八重洲口の名店街1Fに，情報コンビニエンスストア「トレンディ八重洲店」をオープンしました。

コンピュータ分野の流行商品を厳選し，便利かつ格安に提供する

2月号「お年玉プレゼント」当選者

★1『大戦略for Windows』は神奈川県横浜市・丸山研輔さん他1名★2『大戦略for Macintosh』は長崎県大村市・土谷智宏さん他1名★3『SANKYO NASUKA時計』は愛知県春日井市・堀田壮志さん他1名★4『アメリカ横断ウルトラクイズ ct.Ⅱ福澤アナ編のテレホン・カード』は佐賀県三養基郡・大熊佑治さん他2名★5『パニクックのテレホン・カード』は鳥取県八頭郡・表裕輔さん他2名★6『もうじゃのテレホン・カード』は静岡県小笠郡・島崎信彦さん他2名★7『Twain』は山口市・田中重宏さん他2名★8『へのかっぱ』は石川県金沢市・井村トシヒサさん他2名★9『インスマウスの館』は和歌山県海南市・吉原正起さん他2名★10『サイコトロンのTシャツとテレホン・カードのセット』は広島市・西本啓之さん他2名★11『HELL』のテレホン・カードは埼玉県幸手市・木村薫さん他2名★12『QUANTUM GATE Iのテレホン・カード』は神奈川県厚木市・小川裕之さん他2名★13『オーロラ～門脇久芳作品集』は千葉県君津市・五十嵐徹さん★14『流氷～遠峰徹弥作品集』は東京都板橋区・三澤暁さん★15『メコン河～青柳健二作品集』は滋賀県甲賀郡・佐藤八郎さん★16『ARTDINKロゴ入りキーホルダー』は北海道釧路市・片脇優人さん他4名★17『日本昔話特製グリーティングカードセット』は兵庫県宝塚市・片首美智男さん他4名★18『動画でパズルだ!プップクプーの特製エプロン』は福岡県久留米市・戸川勝豊さん他2名★19『POP IN KIDS』は岐阜県関市・遠藤和弘さん他2名★20『自然の中へ出かけよう』は栃木県小山市・光野公司郎さん他4名★21『麻雀ハイパーリアクションRの設定絵コンテ集』は愛知県豊橋市・吉田健二さん★22『ストZEROのイラスト色紙』は和歌山市・上西森彦さん★23『カプコン・オリジナル・Tシャツセット』は愛知県名古屋市・池田正伸さん★24『タクティクスオウガのポスターA』は埼玉県富士見市・竹名照明さん他19名★25『タクティクスオウガのポスターB』は北海道釧路市・佐藤克洋さん他19名★26『タクティクスオウガのテレホン・カード』は石川県七尾市・森下賢一さん他2名★27『タクティクスオウガのガラスのカボチャ』は埼玉県浦和市・宮崎太郎さん他2名★28『不思議のダンジョン2風来のシレン』は栃木県鹿沼市・佐原史人さん他2名★29『キングフィールド』は東京都江東区・高林守さん他4名★30『キングスフィールドⅡ』は福井県鯖江市・友永秀明さん他4名★31『占都物語その1』は栃木県河内郡・野口幸志さん他1名★32『ファルカタ～アストラン・パードマの紋章』は東京都東久留米市・鑑江律子さん他2名★33『うえるかむはうす』は岩手県九戸郡・川崎貴浩さん他2名★34『天地無用!魅御理温泉湯けむりの旅のB1ポスター』は鹿児島市・本坊吉史さん他4名★35『実機パチスロシミュレーター for Windows』は香川県綾歌郡・牛田祐哉さん他2名★36『後漢志』は群馬県群馬郡・藤井忠好さん他1名★37『IBM CD-ROM COLLECTION』は愛知県尾西市・浅野祐矢さん他99名★38『ぱっぱらぱお～ん』は東京都日野市・本田雅樹さん他2名★39『ハーメルンのバイオリン弾き』は三重県安芸郡・山下裕子さん他9名★40『ドラゴンクエスト　パキパキカード』は青森市・蝦名太朗さん他14名★41『あっぱれ伝のアイロン・プリント』は兵庫県神戸市・井上裕也さん他9名★42『あっぱれ伝～伏龍の章』は愛知県西尾市・杉江拓哉さん★43『ユニバーサル・バーチャパチスロのテレホン・カード』は福岡県大川市・森松浩二さん他4名★44『ネオ・プラネットのテレホン・カード』は島根県大田市・三澤健二郎さん他4名★45『もってけ 0h!ドロボー』は東京都保谷市・鈴木寛さん他1名★46『マジカルドロップ』は鹿児島県大島郡・原紀美枝さん他1名★47『マジカルドロップのバンダナ』は群馬県前橋市・田村雅樹さん他19名★48『土器王紀』は京都市・佐藤健太さん他2名★49『北斗の拳』は岐阜県恵那市・石川真也さん他2名★50『森田将棋 for Windows』は大分市・工藤篤さん他2名★51『スーパー詰将棋1000』は滋賀県東浅井郡・清水達也さん他1名★52『Ysマテリアルコレクション』は岩手県九戸郡・大粒来重之さん他2名★53『Ys MID

秋葉原にインターネットの専門館「ツクモ インターネット館」オープン

ベーマガの広告でもおなじみの秋葉原のパソコン専門店ツクモ電機は，全フロアをインターネット関連の商品で埋めつくした「ツクモインターネット館」をオープンしました。

「インターネット館」は，これまでのツクモパソコン本店Ⅱを全面的にリニューアルし，B1階から5階までの全6フロアから構成されています。店内展示の50台のパソコンをインターネットに接続し，その一部を無料解放するサービスも行なっています。

各フロアは，ピピン／サターンなどインターネットの端末として進化する「ゲームでネットフロア」，パソコン選びから接続方法，プロバイダ契約などを親切にアドバイスしてくれる「はじめてネットフロア」や，ホームページ制作用ツールコーナーを設置した「ネットダイビングフロア」など，ユーザーのレベルと目的に合わせて構成されています。

また，ツクモ電機ホームページも同時に開設。パソコン関連の新製品情報やキャンペーン情報，通信販売情報などを提供していきます。アドレスは，http://www.tsukumo.co.jp

というコンセプトをもった，コンビニ・タイプのパソコン・ショップです。パソコンやその関連商品はもちろん，オフィス文具，雑誌，食品，飲料までそろっている新しいタイプのお店です。

営業時間は10:00～20:30。年中無休。

台湾の「コンピューターエデュテインメント＆マルチメディア」展に行ってきた!!

第4回「コンピューターエデュテインメント＆マルチメディア展（CEMショー）」が2月8日から12日までの5日間，台湾・台北市の国際展示場で開催されました。

この展示会は日本STAC会も協賛しているもので，出展社数は171社。ゲームソフト，CD-ROMタイトル，パソコン周辺機器，AV周辺機器，バーチャルリアリティ体験コーナーなど，内容も盛りだくさん。会期中の土・日曜は，台湾での旧正月直前と冬休みとが重なったこともあり，朝からゲームファンで群がっていました。また，セガ公認台湾総代理店として設立された「楽陽公司」がセガサターンを30台以上並べ最新ゲームをデモ，人気が集まっていました。会場内は販売可能ということもあって，ジョイスティック，マウス（スポーツマウス），キーボードなどが破格値で販売されており，中・高校生を中心にした来場者は，ここぞとばかりに買いあさっていました。

この展示会期間中に買い付け商談会も行なわれ，日本からゲームアーツ，マイクロキャビン，ビーピーエス，クエストなど12社が参加，台湾のソフトハウスとの交流を図っていました。また，来賓のセガ・エンタープライゼス国内事業本部・毛塚敏郎取締役事業本部長は「今回の展示会を見て台湾メーカーの意気込みが感じられた」と語り，台湾の有力ソフトハウス5社と日本国内におけるライセンス契約に伴う調印式も行なわれました。

近い将来台湾ゲーム・メーカーのソフトがサターンで見られる日も近そうですね。







◀コンピューターエデュテインメント＆マルチメディア展（電脳育楽多媒體展）会場風景



◀400mも飲食店が軒を連ねる士林夜市（スーリンヤースー）。取材後ちょっと散歩してきました

Iコレクション』は**神奈川県横浜市・後藤竜太郎さん**他1名★54『レベルアサルトⅡ』は**埼玉県三郷市・吉田真吾さん**★55『ザ・ディグ』は**埼玉県浦和市・星野浩さん**★56『TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD』は**千葉市・池田裕さん**★57『ぷよぷよ for Windows』は**長野県小県郡・堀内榮太郎さん**他1名★58『MOON』は**福岡県北九州市・有馬典秀さん**他2名★59『競馬必勝塾』は**新潟県燕市・三輪作栄さん**他2名★60『APACHE』は**愛知県安城市・田村洋秋さん他**2名★61『日本クリエイト特製ロゴ入りボールペン』は**山形県鶴岡市・千葉雄太さん**他19名★62『ドリフトアウトのTシャツ』は**福岡県北九州市・長岡政嘉さん**他1名★63『うさぎなパニックEXスペシャルパックCD-ROM』は**山梨県北都留郡・神谷良政さん**他1名★64『雀風2 for Windows』は**島根県簸川郡・原展章さん**他1名★65『四柱推命ピタグラフのテレホン・カード』は**東京都大田区・六串エミさん**他4名★66『信光の勝馬道場Ver.2.0』は**神奈川県川崎市・奥野幾子さん**他2名★67『FLIGHT SIM TOOLKIT』は**奈良市・一箭雅宣さん**他2名★68『SUPER-VGA　HARRIER』は**熊本県上益城郡・西村秀洋さん**他4名★69『紺碧の艦隊2パーフェクト』は**静岡県富士市・秋山光輝さん**他2名★70『空母戦記』は**愛知県丹羽郡・中山哲次さん**他2名★71『NECインターチャネル設立記念シャツ』は**熊本県下益城郡・前田伸一郎さん**★72『マンクスT.T.SUPER　BikeのTシャツ』は**熊本市・川上健一さん**★73『ABSOLUTE　ZERO』は**愛知県愛知郡・岩本昌也さん**★74『パワードール2のテレホン・カード』は**新潟県小千谷市・谷内正洋さん**他4名★75『王国のグランシェフの制作記念特製絵皿』は**栃木県下都賀郡・渡辺崇幸さん**他4名★76『ニチブツアーケードクラシックス』は**北海道小樽市・横関薫さん**他2名★77『ただいま惑星開拓中』は**茨城県水海道市・田谷健一さん**他2名★78『魔導物語～はなまる大幼稚園児』は**福岡県甘木市・友清慎太郎さん**他2名★79『サイバーウォー』は**山口県吉敷郡・後藤謙治さん**他1名★80『めじろVer1.1』は**大分県別府市・中内田信一さん**★81『シュトラール』は**岩手県江刺市・佐藤一繁さん**他2名★82『アウトバーントキオのオリジナル・グッズ』は**大分市・川越健士さん**★83『ゲームの鉄人　THE 上海』は**滋賀県大津市・藤木裕之さん**★84『メビウスリンク2 for Windows95の特製ポスター』は**福島県二本松市・斎藤龍一郎さん**他9名★85『海底大戦争』は**岩手県久慈市・熊谷武志さん**他2名★86『海底大戦争のぬいぐるみ』は**秋田県山本郡・石田源さん**他9名★87『パンツァー・ジェネラル』PC-9821版は**愛媛県越智郡・渡辺優さん**他1名，DOS/V版は**東京都葛飾区・熊本意誠さん**他1名★88『アローン・イン・ザ・ダーク3』PC-98版は**秋田市・松本淳さん**他1名，DOS/V版は**三重県津市・小林章宏さん**他1名★89『らんま1/2奥義邪暗拳』は**岡山県倉敷市・岡本政男さん**他4名★90『結婚 -Marriage-』は**徳島県鳴門市・滝川泰弘さん**他4名★91『クマのプー太郎』は**静岡県島田市・多治見亮さん**他4名★92『ボイスコレクション6　折笠愛』は**北海道札幌市・兼古譲さん**他2名★93『ボイスコレクション7　水谷優子』は**宮城県古川市・武田浩治さん**他2名★94『アイドル防衛隊ハミングバードSCREEN SAVER』は**兵庫県川辺郡・田中健治さん**他2名★95『ぷよサターンテレカ』は**愛媛県松山市・亀田紀男さん**他9名★96『EGWord SX-68K』は**新潟県西蒲原郡・馬場一善さん**他4名★97『XDTP SX-68K』は**広島市・谷川正洋さん**他4名★98『麻雀狂時代コギャル　放課後編のポスター』は**茨城県日立市・縣一樹さん**他19名★99『'96全国高校サッカー選手権のオリジナル・サッカーボール貯金箱』は**東京都品川区・市川洋子さん**他4名★100『ソニー・パワーワイド』は**福岡県筑紫野市・伊藤秀治さん**他4名★101『ブルー・シカゴ・ブルース』は**神奈川県大和市・細川正樹さん**他2名★102『マンハッタン・レクイエム』は**香川県高松市・萬谷重樹さん**他2名★103『Virginのキャップ』は**広島市・渋谷和浩さん**他2名★104『カオスコントロールのテレホン・カード』は**神奈川県川崎市・武元陽子さん**他2名★『もっともっとインクレディブル・マシーンのテレホン・カード』は**栃木市・高山泰之さん**他4名★106『でろ～んでろでろ』は**愛知県半田市・村井誠さん**他2名★107『黄龍の耳』は**島根県大原郡・福島真吾さん**他2名

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カプコン
19XX

このゲームのポイントとして，各面のボスキャラを倒すのにかかった時間が短いほどボーナス・ランクが上がり，Sランクではなんと50,000点ものボーナス得点が入る。また2面以降に隠しボーナス・ポイントが出現する。これは勲章アイテムが大量に出現するもの。

震電
17,905,800
GGE-WXW
GAME'sWiLL（京都）

ライトニング
17,839,300
CYCLONE-HURRICANE
タイトーイン002スタジアム（大阪）

モスキート
17,184,700
YGA-IBA㊮
ジョイフルランド下井草&江古田（東京）

コナミ
沙羅曼蛇2

アイテムの出現パターンがランダムなので多少運まかせのゲームとなっている。各ボスキャラ戦ではザコキャラが出現するので，ボスが自爆する寸前まで点数を稼げる。1面中盤に登場するゴーレムは，その場で倒せば10万点入る。他の面でもこういったボーナスが…。

1,668,900
IML-星白金-YUJ
ジョイフルランド下井草&江古田（東京）

ナムコ
ダートダッシュ

3台のマシンから1台選び，多数あるコースの中からスタート地点を選んでプレイをする。どのコースでスタートしてもすべてのコースを走ることになるので，特にコース選びは重要ではないかも。今月はナムコの大型筐体のせいか，ナムコ直営店での高いスコアが目立った。

4'22"83
CRAMP
プレイシティキャロット花小金井（東京）

『19』シリーズの最新作登場！

今月の一番人気はダントツで『19XX（ダブルエックス）』。3キャラとも，申請数の多さに驚いた。初回からキャラ別集計を開始。このゲームは数々のボーナスがある。ステージをクリアすると敵撃墜率によって昇進がきまるボーナス。ボスを倒すのにかかった時間によってランク付けされるボーナス。ステージ中の勲章回収率によって点数が入るボーナス等々。一番点数が高かった"震電"はスピードが最速で，各ボーナスを獲得するのに有利なようである。この他にもボンバーボーナスや隠れキャラボーナスもある。まさにチャレハイのためのボーナスの固まりみたいなゲームだ。

『沙羅曼蛇2』は前作とちがい今回は2周エンド。初回集計でのクリア者は4名だけだった。2P側でプレイするとなぜかランクの上がりが遅いとのこと。最終的にはどっちが点数が高くなるかわからないが，クリアできずに悩んでいる人は2P側でお試しあれ。

『ダートダッシュ』は車種，スタート地点にこだわらず集計。最速な車，スタートを探して申請してくれ。ちなみに今月のトップはSNOWスタートだ。

『鉄拳2』はジャック2でついに1分の壁を突破。しかしスコアネームは掲載されず。プレイヤーは，自分のスコアネームをしっかり書いてもらいたい。なお，掲載できないようなネームを入れている人もいるので，そのへんはよろしく。先月，ミシェールのタイムは未更新でした。プレイヤーには，御迷惑をお掛けしたことをおわび致します。

先月から集計の**『リアルバウト餓狼伝説』**は**ある**コマンドを入力すると超必殺技と潜在能力が無限に使えるようになり，ハイスコア争いとはいえない状況なので集計打ち切り。

今月は更新されなかった**『マーヴル・スーパーヒーローズ』**だが，設定をフリープレイに変えてあるコマンドを入力すると3人の隠れキャラが使えるようになる。このキャラは集計対象外なので申請はしないように。

（宮崎良太，押田隆太）

2月の訂正			
鉄拳2（吉光）	1'57"55	鉄友会-SHADOW	プレイシティ24（北海道）

■ナムコクラシックコレクションVOL.1（ナムコ）

アレンジ・モード	スコア	スコアラー	店名
ゼビウス	5,632,510	G.M.C.R-I	チャレンジバンバン(愛媛)
マッピー	3,584,990	Y.F	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

■ゲーム天国（ジャレコ）

	キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ノーマル	ファイターEX	45,938,710	GGE-VXV	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	プーペラ	35,252,190	GGE-K.N	アイリン夢空間(岐阜)
	Z-DYNE MK2	26,273,650	DMK-10M²	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
	モモコ	36,674,980	QQQ	ゲームセンターコパIII(神奈川)
タイムアタック	ファイターEX	13,680,880	STG-MIC	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
	プーペラ	13,893,670	ZFC-FCM	ギャレッソ津田沼店(千葉)
	Z-DYNE MK2	12,816,170	GGE-K.N	アイリン夢空間(岐阜)
	ぴぐ	12,749,980	LAOS-長田仙人	アミューズメントスペースビッグウェーブ(高知)
	モモコ	13,431,500	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム(大阪)

■ストリートファイターZERO（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ケン	3,492,300	IML-星白金-YUJ	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
ガイ	3,365,200	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ベガ	3,261,700	Z・O・O	GAME's DRAGON(京都)
ダン	2,593,200	う牛	プレジャーキャッスル(東京)

■マッハブレイカーズ（ナムコ）

競技	スコア	スコアラー	店名
ハイパーグライダー	718m79	F.K-モリソヴァ(変)	サンテック新端橋店(愛知)
フューチャーゲート	77,350	HQM-"TMR" たこまる	オレンジペコ(愛知)
グランドスパイク	315m56	SSS-REI-翔(よ)	マンモス城インベーダーハウス(大阪)

■鉄拳2 Ver.B（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
吉光	1'24"51	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
三島平八	1'12"43		JOY COM平店(福島)
ジャック2	59"25		JOY COM平店(福島)
キング	1'46"23	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
ミシェール・チャン	1'31"45	全然なっちょらんスト(研)GUY	アミューズメントスペースビッグウェーブ(高知)
レイ・ウーロン	1'28"95	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
ワン・ジンレイ	1'19"46	G・CRUSH-きみちゃん	GAME POPLAND(岐阜)
アーマーキング	1'23"70	BRK-べんじょ	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)

■戦球（セイブ開発）

モード	スコア	スコアラー	店名
腕前判定	6,108,400	PIS"G""Z"に感謝	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ノーマル	4,417,920	SKYにはかなわない！GPP-ぱのお	プレイシティキャロット納屋橋店(愛知)

■P-47ACES（ジャレコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ブラックウィドウ	5,044,590	VMT-ABU	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
ソードフィッシュ	4,398,110	CHAT-あああるじーぶー	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
スピットファイア	4,946,880	ECM-FISCHER	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)

■ヴァンパイアハンター（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ガロン	3,016,900	大台に(乗)りました Tiny-DIL	GAME's DRAGON(京都)
ドノヴァン	2,533,400	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ(東京)
パイロン	2,074,900	PTY-PYO	プレジャーキャッスル(東京)

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ザンギエフ	2,132,200	ATC-まさし	サブカルチュア(福岡)
サガット	2,135,300	G.M.C. URA(バルログ落ち)	ゲームコーナーフジ(東京)

タイトル	スコア	スコアラー	店名
ぱずり(メトロ)	1,672,800(21面)	F.K変な奴教徒-モリソヴァ	ゲームプラザイエローハット(愛知)
パズルdeポン！(SNK／ビスコ)	16,878,032	激しい痛みは誰の為ELH-ぱち先生	ゲームプラザミッキー(広島)
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(コナミ)	1,939,700	FTS-NAZ	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
テトリスプラス〈パズルモード〉(ジャレコ／BPS)	391,300	UYK	GAME'sWiLL(京都)
闘神伝2(カプコン／タカラ)	2'20"76	アップルガイキチ	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)
パズルボブル2X(タイトー)	481,482,460	DCC-AGAS-KACⓅ	ゲームプラザイエローハット(愛知)
ファイティングバイパーズ(セガ)	1'11"21	てる君(スコアラーに復帰記念)	荏原ゲームコーナー(東京)
バーチャコップ2(セガ)	858,264	M.K(川田)	チャレンジャー関大前店(大阪)
銃弾嵐(バンプレスト)	2,276,540	OMK-メイ牛山(ぶ)	東京レジャーランド小岩店(東京)
デンジャラスカーブス(タイトー)	4'07"41	STG-MIC ゲー天のやりすぎ	TILT神保町(東京)
ダンクドリーム'95(データイースト)	161	やっぱり子供は殺すべきMJU	アミューズメントスペースフジ(大阪)
超人学園ゴウカイザー(SNK／テクノスジャパン)	1,294,300	ELH-まかくん	ゲームプラザミッキー(広島)
レイブレーサー〈最上級T.T.〉(ナムコ)	1'36"813	ATF-ROD	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
湾岸戦争〈中級〉(ジャレコ)	11,441,200	外道T・H	モンキーハウス本館(福岡)
豪血寺外伝(アトラス)	2,477,500	だうだう・あと130万	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
ワールドヒーローズパーフェクト(SNK／ADK)	73,341,100	FIR	GAME'sWiLL(京都)
セガラリー・チャンピオンシップ(セガ)	2'12"10	T.Y	タウンスポットプレイランド(大阪)
ガンバード〈アッシュ〉(ジャレコ／彩京)	2,017,000	VMT-RED	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
雷龍2(NMK)	6,020,480	すーる抱かれたい男第1位!KYOちゃん	プレイスポットすーるぽん(東京)
バーチャレーシング〈上級〉(セガ)	4'01"46	DX.通信台故障記念DE.	ギャレッソ津田沼店(千葉)
X-MEN〈4Pバージョン〉(コナミ)	1,931	Rai	ゲームコーナーフジ(東京)
ハチャメチャファイター(テクモ／NMK)	90,665,630(4周目4面)	DBL-内藤豪鬼大出ナンバーズ会員	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
ジェミニウイング(テクモ)	2,134,030	PPR-NGM	タイトーイン002スタジアム(大阪)

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説（マイ）	1,511,400	J.B.S.	1COINALL ノーミス
リアルバウト餓狼伝説（キム）	1,143,800	GOZAD-IYP	1COINALL
リアルバウト餓狼伝説（フランコ）	1,007,800	時江	1COINALL
ファイティングバイパーズ（ハニー）	6'53"56	アシカ	1COINALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,511,400	J.B.S.	1COINALL 朝日奈根性モード
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,475,000	兄貴っす	コアラまで 詩織 根性モード
闘神伝2（エリス）	6'38"70	アシカ	1COINALL
エアーコンバット22 DOG FIGHT	975,279	XYZ	1COINALL オールバルカン
エアーコンバット22 上級	193,452	XYZ	1COINALL Cコース
ナムコクラシックコレクション（ギャラガ）	910,240	祭組	1COINALL アレンジVer

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 Ver.B（アーマー・キング）	1'29"55	SAM	ALL 連 予 53秒53
★鉄拳2 Ver.B（吉光）	1'24"51	SHADOW	ALL 連 同 予 54秒
★鉄拳2 Ver.B（レイ）	1'28"95	SHADOW	ALL 連 同 予 58秒
★鉄拳2 Ver.B（キング）	1'46"23	SHADOW	ALL 連 予 1分6秒
鉄拳2 Ver.B（ミシェール）	1'41"58	BELLDANDY	ALL 連 予 1分5秒93
闘神伝2	2'54"53	SHADOW	ALL 連 デューク
沙羅曼蛇2	865,400	ZEX	2-5 連
19XX（モスキート）	10,257,400	RANTA党-KDO	ALL 連
バイパーフェイズワン	12,124,484	ZEX	ALL 連 ニューバージョン
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,407,600	笛鳴那亜沙	ALL

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートダッシュ	4'42"70	I・C・B・M	青の車 AT 2位ゴール
ゲーム天国T・A（ファイターEX）	12,091,280	ゴリアテの角パワー	残りタイム 連 19秒
リアルバウト餓狼伝説（秦 崇雷）	1,417,300	SnRun-y	1CALL
リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	1,416,900	SPD	1CALL
リアルバウト餓狼伝説（テリー・ボガード）	1,383,400	SPD	1CALL無敗 M・ファイター
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,248,900	清川さんが好き♡ まっきい	1CALL 清川望さん使用
パズルボブル2（1人でパズル）	42,560,260	クリアしただけ SOLID-S・S	1CALL 表
鉄拳2 Ver.B（ロウ）	1'51"21	鉄友会平会員	1CALL
鉄拳2 Ver.B（ポール）	1'41"25	難病連必病と闘病中魔K・O	1CALL 左の台
鉄拳2 Ver.B（レイ）	1'37"93	魔B党-K・O	1CALL

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説（キム）	1,619,300	PHU-SDR	ALL
19XX（震電）	11,780,100	KRL-バイキン	ALL 連
鉄拳2 Ver.B（ワン）	1'41"46	KRL-バイキン	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（ゆみ）	1,565,700	T.K	ALL
リアルバウト餓狼伝説（舞）	1,344,500	TTC	ALL
19XX（モスキート）	8,919,400	TER	ALL 連
19XX（ライトニング）	12,230,800	PHU-SDR	ALL 連
逆鱗弾（タイプC）	2,160,220	ATS 札 弘	ALL 2P側
リアルバウト餓狼伝説（ちょんしゅ3）	1,126,900		

ゲームセンターワンコイン　秋田
秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバーサイクルズ	3'42"572	AGT-TAL	ネオヨコ、ソロ ペンギン、ターボ
ゲーム天国T・A（ファイターEX）	7,639,820	M.JORDAN	T.A
ゲーム天国T・A（ぴぐ）	7,673,510	木津谷です	T.A
ゲーム天国T・A（モモコ）	7,717,990	へきるがいちばん	T.A
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	957,500	西村	閑丸、修羅 ALL
闘神伝2	6'16"66	Y.K	エイジ、ALL
闘神伝2	6'19"46	BOM	ソフィア、ALL
リアルバウト餓狼伝説	988,800	御譜方 鳴音	ヤマザキ、ALL
リアルバウト餓狼伝説	1,041,300	御譜方 鳴音	ビリー、ALL

ゲームプラザ コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 Ver.B（ポール）	1'22"48	PST-JUN総	ALL 連・必
リアルバウト餓狼伝説（不知火 舞）	2,008,200	PST-JUN総	ALL 連・必 S=7・11・5
リアルバウト餓狼伝説	1,014,500	PST-JUN総	ALL 連・必 S=1・3・3

プレイシティキャロット琴似店　北海道
札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラガ（アレンジ）	987,550	H・KODA♡ 美奈子	
ストリートファイターZERO	1,730,500	H・KODA♡ 美奈子	ゴウキ ベガで死亡
鉄拳2 Ver.B（JACK-2）	1'57"63	プロトタイプオヤジ	JACK-2
鉄拳2 Ver.B（レイ）	2'01"65	ときめきゴロー!	レイ
鉄拳2 Ver.B（ブルース）	2'36"88	ときめきゴロー!	ブルース

JOYCOM平店　福島
いわき市平字白銀町1-4　☎0246-23-2965

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	770,400	Ⓨ	2-5 連
19XX（モスキート）	13,322,200	スーパーゴリおんじ烈伝inときめき	ALL 連
19XX（震電）	10,549,800	シューターもときめき!	ALL 連
19XX（ライトニング）	9,270,900	へきへきM.R（いわき永住決定）	ALL 連
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,580,500	アーシャ（今月ときめきNo.1）	ALL 詩織使用
ファイティングバイパーズ	1'37"75		ALL 連 BAHN使用
★鉄拳2 Ver.B（ジャック2）	59"25		ALL 連必 予39"
鉄拳2 Ver.B（平八）	1,12"43		ALL 連必 予44"
リアルバウト餓狼伝説（秦 崇電）	2,260,400		ALL S^3×20 負×1 インチキ
闘神伝2	3'47"56		ALL ソフィア使用

ゲームイントーヨコ北越谷店　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-79-4320

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説（テリー）	1,423,500	修羅騎士鷹	ALL ストレート
リアルバウト餓狼伝説（アンディ）	1,463,000	修羅騎士鷹	ALL ストレート
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,709,900	さる	マグニートー ALL
★レイヴレイサー（最上級-T.T.）	1'36"813	ATF-ROD	完走 かべ×3
★ハチャメチャファイター	90,665,630	DBL-内藤豪鬼大出ナンバーズ会員	28面（4-4）連付
パズルボブル	52,453,260	SOLID-S.S	ALL
パイプドリーム（Aコース）	4,092,470	にやりTZW-ART?	ALL 連なし
パワードリフト（Aコース）	6'50"33	ATF-参考記録REV	完走
パワードリフト（Bコース）	6'45"27	ATF-Ⓕ	完走
沙羅曼蛇	9,112,300	AZU-RVF-H・S	12周目5面 連なし

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX（震電）	7,874,000	鈴木 満	ALL 連
19XX（ライトニング）	7,482,400	DMY	ALL 連
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,373,600	BCC-YAS	ALL ハルク
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,509,200	神龍	ALL
リアルバウト餓狼伝説（ギース）	1,379,100	AHO	ALL
リアルバウト餓狼伝説（ホンフゥ）	1,359,900	Super-X	ALL
ファイティングバイパーズ	2'40"67	ZST	ALL BAHN
ファイティングバイパーズ	3'20"43	DNA	ALL RAXEL
ファイティングバイパーズ	3'41"57	ZST	ALL HONEY
逆鱗弾（タイプC）	2,166,840	DMY	ALL 連

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,481,500	W.H-56	ALL 根性モード 清川
ダートダッシュ（激ムズ）	4'29"76	KLE	タイムアタックモード（敵車ナシ）
戦球（腕前判定モード）	3,468,830	ZAC-Ristav	レベル99 BALL1593
餓狼伝説	1,335,800	NAE	レベル4 ALL キム
鉄拳2（KUMA）	1'36"61	W.H-56	ノーマル KUMA
鉄拳2（ジャック2）	2'15"96	W.H-56	ノーマル
D&D～タワーオブドゥーム～	1,086,736	SNAKER-IKA	ノーマル ALL エルフ
D&D～タワーオブドゥーム～	1,086,054	SNAKER-IKA	ノーマル ALL ドワーフ
エレベーターアクションリターンズ	954,800	GUL	ALL ノーマル
ガンフロンティア	800,160	ZAC-Ristar	ノーマル ALL連

ガリバー熊谷店　埼玉
熊谷市筑波2-49-9フォーラム秋山ビル1F・B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	1,858,100	YOU.Z	ALL
ゲーム天国T・A（ジェイナス）	10,416,080	熊谷bye^{2}スコアPGP-まちゃみ	ALL 連
ぷるるん	927,300	R1Z-Sho	22面
鉄拳2 Ver.B（マーシャル・ロウ）	1'20"65	一浪	ALL
鉄拳2 Ver.B（ポール）	1'30"75	デビルハンド西村（DEV）	ALL
鉄拳2 Ver.B（平八）	1'40"28	握力MAX70台 デビルハンド西村	ALL
首領蜂（TYDE-C）	37,811,230	A.Z	ALL 連 残×1
ストライカー1945（ゼロ）	1,937,800	クリアできません	2-8 連
ストライカー1945（メッサーシュミット）	1,437,500	AVJM-TAMAO	2-8ボス最終形態 連
マジカルドロップ+1	99,998	0485-27-2518BBSin HI-CLUB たけぞう	1面18連スタート ALL

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX（モスキート）	9,838,100	RANTA党-KDO	ALL 連 残×2, P×4
リアルバウト餓狼伝説（ビリー）	1,493,700	井宿なのだ!	ALL S×12 SS×3
リアルバウト餓狼伝説（不知火 舞）	1,464,200	聖羅 魔亜木	ALL ノーミス
リアルバウト餓狼伝説（テリー）	1,282,800	さすらいのタン・フー・ルー	ALL ノーミス
リアルバウト餓狼伝説（キム）	1,259,900	アシュラ	ALL ノーミス
リアルバウト餓狼伝説（ギース）	1,185,800	さすらいのタン・フー・ルー	ALL
リアルバウト餓狼伝説（ダックキング）	1,094,000	ダックJrマン	ALL
沙羅曼蛇2	704,800	RANTA党-KDO	2-3 連 入荷初日
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,896,600	おたっきーまにあまん	ALL 連 ウルヴァリン
闘神伝2（エリス）	4'00"06	Saki	ALL

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルロマンスR	ALL	TAM	1コイン
リアルバウト餓狼伝説	2,384,600	SnRun-y	ALL 崇雷
リアルバウト餓狼伝説	2,436,500	SnRun-y	ALL マリー
リアルバウト餓狼伝説	2,291,800	おしょう	ALL ホンフゥ
19XX（モスキート）	11,479,000	SnRun-y	ALL
19XX（震電）	11,087,200	SnRun-y	ALL
19XX（ライトニング）	7,659,800	SnRun-y	ALL

プレイランドスカイシアター　埼玉
深谷市西島町2-20-25　☎0485-73-8667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説	2,387,200	PST-JUN無	ALL連 不知火舞使用
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,381,100	Sa.	ALL根性レベル 藤崎詩織使用
テトリスプラス（パズルモード）	362,500	PST-EPT⊕	ALL ノーマル
闘神伝2	3'53"60	MKN	ALL必 エリス使用
ゲーム天国T・A（ブーペラ）	12,489,710	秩02-RIZ	ALL連 残20秒
ゲーム天国T・A（モモコ）	12,057,700	I♡0721クイーンほたるちゃん	ALL連 残13秒
鉄拳2 Ver.B（吉光）	1'31"55	MKN	ALL連必 Ver.B
鉄拳2 Ver.B（ロウ）	1'18"31	KTC-せりⓐ	ALL連必 Ver.B
鉄拳2 Ver.B（キング）	1'49"41	KUT-魔王W予	ALL連必 Ver.B
ぷよぷよ通	678,737	SPD-FGO	NC8面死

チャレハイ通信

●PC琴似店（北海道）
★当店は3月いっぱいをもちまして14年間の歴史に幕を降ろすこととなりました。今まで御来店くださいましたみなさん，本当にありがとうございました。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
★STG御一行様御来店ありがとうございました。

●ゲームプラザメッセ102四街道店（千葉）
★当店では今，ちょっと（?）古いゲームを入荷しています。今のところ『USネイビー』，『レイフォース』（連付き），『バーチャファイター』，『モータルコンバット』などがあります。ぜひ遊びにきてください。新入荷品は『闘神伝2』などいろいろあるっス。

by　合い言葉はFINISH HIM!

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
★当店では特別仕様の『マーヴル・スーパーヒーローズ』（×××，Dr.ドゥーム，サノス使用可）を入荷し，お客様に御好評をいただいております。また，レゲーコーナーを設けており，さまざまな人に楽しんでいただいてる他，『バーチャファイター2』を1プレイ50円で心ゆくまで満喫いただいております。このようなゲームプラザニューヨークにぜひお越

ゲームインパートナー　千葉

千葉県松戸市上本郷908-3　☎0473-66-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説（山崎竜二）	1,633,700	SAI-IR₂C-冷笑	ST-ALL ALL2Win
リアルバウト餓狼伝説（ビリーカーン）	1,501,200	Jey&Tee	ST-ALL ALL2Win
リアルバウト餓狼伝説（秦 崇雷）	1,376,600	KLS-ダリ公	ST-ALL ALL2Win
リアルバウト餓狼伝説（秦 崇秀）	1,412,900	KLS-ダリ公	ST-ALL ALL2Win
リアルバウト餓狼伝説（テリー・ボガード）	1,235,500	KLS-ダリダリ	ST-ALL ALL2Win
リアルバウト餓狼伝説（ホンフゥ）	1,339,800	Jey&Tee	ST-ALL ALL2Win
リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	1,331,900	SHU-金色レーダー	ST-ALL ALL2Win
19XX（震電）	14,981,100	MOL-SAI-イサ夢	ALL S×7 100%×5連
19XX（ライトニング）	13,171,300	MOL-VPO-ハゼ-MONDO	ALL S×7 100%×4連
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,396,600	バッツ!!	ST-ALL

ゲームプラザ ニューヨーク 大船店　神奈川

鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX（震電）	12,688,400	早坂	ALL ノーミス
19XX（モスキート）	6,955,200	K.O	ALL
テトリスプラス（パズルモード）	360,400	フラッシュおやじゃ-STG-MIC予	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,457,800	PIS "G"	藤崎使用 根性9戦迄
戦球（判定モード）	4,670,670	PIS "G"まねきねこ	レベル94 Ball1743
戦球（対戦モード）	3,522,840	PIS "G"まねきねこ	Round12 いえちー使用
パズルボブル2	203,303,800	EDISTEMER	ALL ACGKQW
ストリートファイターZERO（リュウ）	1,688,700	PIS-ZNK	ALL ダン乱入
闘神伝2	5′11″23	亀のケンジントン マリ姉バンザイ!!	ALL ソフィア使用
銃弾嵐	1,219,480	K.O	ALL

ゲームセンターポパイ　東京

足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX（震電）	16,552,500	MOL-SAI-イサム	ALL 連 100%×6
19XX（モスキート）	14,164,100	MOL-KSD-ZXS	ALL 連 100%×5
ゲーム天国（プーペラ）	24,828,440	MOL-SAI-イサム	ST-2-5 連
ゲーム天国T・A（モモコ）	11,463,710	売名行義	ALL 連
ゲーム天国T・A（ぴぐ）	10,689,400	BUU	ALL 連
ゲーム天国T・A（ファイターEX）	11,173,290	あ○○ちゃんゴメンネ♡	ALL 連
テトリスプラス（パズル ノーマル）	365,900	NGP-ANP詩	ALL
ナムコクラシックコレクション（マッピーアレンジ）	3,388,610	Y.F	ALL
ナムコクラシックコレクション（ゼビウスアレンジ）	2,651,540	柏DIN-PAN	SI-E×1 SOL×60
ガーディアンズ	1,149,590	MOL-SAI-ZVR	ALL 黒騎士使用

八千代プレイランドカーニバル　千葉

八千代市八千代台東1-6-17 コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説（望月双角）	1,415,400	9MH	ALL 連必付
リアルバウト餓狼伝説（秦 崇雷）	1,228,000	9MH	ALL 連必無
リアルバウト餓狼伝説（ホンフゥ）	1,181,400	9MH	ALL 連必付
リアルバウト餓狼伝説（キムカッファン）	1,169,000	キム血SP	ALL 連必無
リアルバウト餓狼伝説（フランコバッシュ）	779,500	9MH	ALL 連必付
リアルバウト餓狼伝説（アンディーボガード）	612,900	9MH	ALL 連必無
鉄拳2 Ver.B（JACK-2）	2′35″71	XLI	ALL 連必無
19XX（震電）	7,095,200	エロイ人	7面 連付
パズルボブル2（パズルモード）	64,080,440	アルバイターⓂ	ALL

ゲーム倶楽部 大船店　神奈川

鎌倉市大船1-23-7　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゲーム天国T・A（ファイターEX）	13,680,880	STG-MIC	ALL 連
ゲーム天国T・A（プーペラ）	13,656,700	STG-金欠王関川	ALL 連
ゲーム天国T・A（モモコ）	13,315,150	STG-桃柄パンツ（女児用）	ALL 連
ナムコクラシックコレクション（ゼビウス）	3,634,750	ECM-FISCHER	EX-1クリア 連 アレンジ
★P-47 ACES（ブラックウイドウ）	5,044,590	VMT-ABU	ALL 連
★P-47 ACES（ソードフィッシュ）	4,398,110	CHAT-ああるじーぶー	ALL 連
★P-47 ACES（スピットファイア）	4,946,880	ECM-FISCHER	ALL 連
極上パロディウス（マンボウ）	4,524,700	アトム	ALL 連
★ガンバード（アッシュ）	2,017,000	VMT-RED	ALL 連
ガンバード（マリオン）	2,010,500	松本から来ました TAD	ALL 連

ゲームコーナーフジ　東京

葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーストII（サガット）	2,135,300	G.M.C.URA（バルログ落ち）	ALL連R×39 爪×2 P×20
★X-MEN（4P・Ver）	1,931	Rai	ALL ストーム使用
★ヴァンパイアハンター（ドノヴァン）	2,533,400	GSM-YBK-つる	ALL連
リアルバウト餓狼伝説（秦）	2,155,000	剣	ALL連
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,649,000	山王丸 和恵	ALL連R×24 C・アメリカ使用
スーパーゼビウス（1984年）	27,500,000	G.M.C.XVI	ランクA 連 6万エブリ
スーパーゼビウス（1984年）	9,999,990	G.M.C.DGM ひげめめじょ様	ランクA 連 6万エブリ2時間

ギャレッソ津田沼店　千葉

船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゲーム天国T・A（プーペラ）	13,893,670	ZFC-FCM	ALL連 残38秒
ゲーム天国T・A（モモコ）	13,316,720	CYR-BAD	ALL連
ゲーム天国T・A（Z-DYNE）	12,438,480	Ⓑ-SATSUMA	ALL連
ゲーム天国T・A（ファイターEX）	13,164,860	NPA-LAC-HERO	ALL連
19XX（震電）	16,937,800	ユング	ALL連 100%×6
19XX（モスキート）	11,945,100	TU	ALL連 100%×5
テトリスプラス（パズルモード）	375,100	DAB.S	ALL ほぼ理論値
セガラリー（初級）	2′42″42	ぎるはま迷人（爆）	セリカMT B.L53″63
★バーチャレーシング（DX、上級）	4′01″46	DX.通信台故障記念DE.	理論値バリバリ B.L47″78
逆鱗弾（タイプC）	2,107,560	戦闘機マニアさまっ	ALL 2P

ゲームセンターコパIII　神奈川

秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゲーム天国（モモコ）	36,674,980	QQQ	ALL 連 ノーマルモード
ゲーム天国T・A（プーペラ）	13,425,730	KMC-TEM	ALL 連
★ストリートファイターZERO（ガイ）	3,365,200	KMC-IZA	ALL 連
19XX（モスキート）	17,101,900	KMC-k.fa	ALL 連

東京レジャーランド小岩店　東京

江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウイングス3（F4V）	3,767,100	OMK-FET	ALL1周198万2周ボスタケコ
ソニックウイングス3（Do335）	3,831,600	OMK-FET	ALL1周184万 連付
ゲーム天国（プーペラ）	10,273,970	ドラコ命	2周目2面 連付
ゲーム天国T・A（ぶたさん）	11,625,070	KATZ-CHA	ALL 連付
19XX（震電）	10,636,400	OMK-マス夫SAN	ALL 連付
19XX（ライトニング）	11,813,800	OMK-沙羅夫2	ALL 連付
沙羅曼蛇2	1,076,400	OMK-キンピラーノ③	2-6 連付
アベンジャーズインキャラクティックストム	322,600	OMK-キンピラ	ALLSHATTER-AX使用
★ガンダーラ（JERRT）	2,276,540	OMK-メイ牛山ⓢ	ALL 残×1 1UP×1
鉄拳2 Ver.B（ポール）	2′19″68	H.A	ALL

ゲームプラザメッセ102四街道店　千葉

四街道市街道1-2-1 チェリープラザ1F　☎043-424-6070

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国T・A（ファイターEX）	7,760,940	CYBASTER	連
ゲーム天国T・A（プーペラ）	9,637,620	Yuu	1CALL 連
ゲーム天国T・A（フォーメーションZ）	9,757,980	TEP	連
ゲーム天国T・A（ぴぐ）	7,268,870	TAKETO	連
ゲーム天国T・A（モモコ）	6,386,890	NOG	連
テトリスプラス（パズルモード）	241,307	PER	1CALL のぼんなおやじ!!
逆鱗弾（タイプA）	1,434,780	K!?	1CALL

プレイアイシー鶴巻店　神奈川

秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイブレーサー（最上級 T.T）	2′17″279	保坂	完走
レイブレーサー（初級 T.T）	2′17″229	W.DTTC 中村	完走
リアルバウト餓狼伝説	1,025,300	外道	ALL ギース
鉄拳2 Ver.B（吉光）	4′23″41	S・S	ALL 吉光
ステークスウイナー	13億7,040万円	エザール船津	ALL キングクリムゾン
パズルボブル2X	105,601,620	BAB	ALL
マジカルドロップ プラスノ	9,374	ハンター光太郎	ALL
上海 万里の長城	466,990	マスタ吉君	R-20 北京

荏原ゲームコーナー　東京

品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ファイティングバイパーズ	1′11″21	てる君（スコアラーに復帰記念）	ALL 1本負け BAHN使用
リアルバウト餓狼伝説	2,683,300	SSC-VAPみ（みは深青のみ）	ALL 秦 崇雷 SSS×26
19XX（ライトニング）	15,163,300	JAG-H.S	ALL 残3 連 Mr.へりは?
テトリスプラス（パズルモード）	315,400	EGC-元MKZ	ALL
アベンジャーズ	520,500	今年のベストゲーム♡EGC-神STR	ALL 連 ミネルバ使用

ゲームコーナーヤングパレス　千葉

鴨川市横渚884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX（震電）	13,738,700	URD-NAD	ALL 連付
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,545,500	茶柱	ALL しおり♥
鉄拳2 Ver.B（ジャック-2）	1′38″71	ASS-ニッシー西	ALL
鉄拳2 Ver.B（ワン）	1′50″58	URD-NAD	ALL
ゲーム天国T・A（エクセリオン）	13,090,440	STG-MIC	ALL 連付
ゲーム天国T・A（プーペラ）	12,843,710	STG-SARU	ALL 連付
ゲーム天国T・A（モモコ）	12,522,250	STG-はむはむ	ALL 連付
マーヴル・スーパーヒーローズ（鉄マン）	3,796,800	HARO-M.M	ALL
リアルバウト餓狼伝説（ジョー東）	1,353,500	IKA	ALL

TILT神保町（旧ハイテクノーベル）　東京

千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー（レース・上級）	1′25″495	ワキアフロ勝山（両脇）	ALL
★デンジャラスカーブス（上級）	4′07″041	STG-MIC ゲー天のやりすぎ	バイク、MT はむはむ使用
レイブレーサー（初級 T.T）	2′16″384	D.H	ALL MT 反力なし
レイブレーサー（上級 T.T）	3′16″629	D.H	ALL MT 反力とカレはなし

プレイスポット すーるぽん　東京

渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディー500	2′31″800	花くま　ゆうさく	初級　6MT
インディー500	3′19″566	マッハ文朱	上級　6MT しまオーシマ
ファイティングバイパーズ	41,180	でーちゃん（あの店の皆勤賞！）	ジェーン負けなし ※段位認定モード
ストリートファイターZERO（リュウ）	3,215,600	でーちゃん（すーる皆勤賞！）	ALL 95秒×10　連必付
ストリートファイターZERO（ケン）	2,617,800	細川直美で072 ムッシュ	ALL 90秒×10　連必付
バイパーフェイズ1	10,936,687	JAG-ドラ博士-H.S（モンホン）	ALL（旧Ver）100%×6　連付
レイフォース	8,827,500	ZKB-NUR⑧	ALL ぐずぐず　連付
NAM-1975	1,009,500	導師フォーエバー	ALL ムズイ！　連付
戦国エース（天外）	1,883,500	戦国人（来店ありがとう！）	ALL　1万×7 風神×2　連付
★サンダードラゴン2	6,020,480	すーる抱かれたい男第1位！KYOちゃん	ALL（1P側）3面稼ぎなし連付

しくださいませ。

●ゲーム倶楽部大船店（神奈川）

★今月からチャレハイに参加させていただきます。1プレイ50円でスコアラーのみなさまの御来店をお待ちしています。

●ゲームインナミキ明大前（東京）

★T.M（みくりや）さん，遠方からの御来店ありがとうございました。またの御来店をぶよら～一同，心よりお待ちしております。

●PC一橋学園店（東京）

★『鉄拳２』イラスト・コンテストに応募してくださったみなさん，ありがとうございました。つぎは『ソウルエッジ』で同じようなコンテストをやるかも!?（未定）

●PC納屋橋（愛知）

★１月28日当店で行われた『鉄拳２』東海エリアチャンピオン決定大会は大盛況でした。試合のレベルは当然ものすごく高くてギャラリーの方々も大満足の大会だったと思います。しかしこれが載るころは『ソウルエッジ』で盛り上がっていることでしょう。

●オレンジペコ（愛知）

★当店では『ぱずるだま』連盟“変な奴教”というものがあります。ぜひ『ぱずるだま』の腕に自信のある人は御来店ください。

●サンテック神端橋店（愛知）

★とりあえずシューター熱さめやらずって感

パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F ☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説	2,300,000	老人	ALL JINR いんちき使用
リアルバウト餓狼伝説	1,456,800	DSK	ALL ビリーカーン
ゲーム天国T・A (プーペラ)	11,538,490	のぐちくん (ZERO)	ALL 連付
バーチャファイター2.1	1'08"06	BBL	AKIRA使用
グロブダー	104,810	山口くん	1～40面まで 3機every無し
モトス	1,726,600	ムッシュかまやつ	ALL 5機設定

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1 ☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリスプラス (パズルモード)	376,200	DAB.S	ノーマル ALL
★ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,939,700	FTS-NAZ	ALL根性 19連鎖 美樹原
★戦球 (うでまえ判定)	6,108,400	PIS "G" "Z"に感謝	LV99 B2510
★ナムコクラシックコレクション (マッピーアレンジ)	3,584,990	Y・F	ALL ノーミス
ダートダッシュ	4'25"31	PAT	激ムズAT完走 SNOWスタート
マンクスTT (ラクシーコースト)	2'02"41	ZKB -LED.rf零	MT 完走
マンクスTT (TTコース)	2'32"00	ZKB -LED.rf零	MT 完走
19XX (震電)	16,969,500	科学者	ALL連 ノーミス
ゲーム天国T・A (びぐ)	12,158,290	KATZ-CHA	連 残り15秒
ゲーム天国 (プーペラ)	26,512,830	Joupiuss V.R.	ALL連

プレジャーキャッスル　東京
町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガーII	9,996,060	34位でした!	ALL 連 1P側使用
鉄拳2 Ver.B (アーマーキング)	1'29"05	SSC-VAP	ALL 必
ストリートファイターZERO (リュウ)	3,344,500	HAYAKU-UGE白	ALL 連 必
ストリートファイターZERO (ケン)	2,793,100	マットLONE-KIM	ALL 連 必
★ストリートファイターZERO (ダン)	2,593,200	う牛	ALL 連 必
★ヴァンパイアハンター (パイロン)	2,074,900	PTY-PYO	ALL 連 必

ゲームインナミキ明大前店　東京
世田谷区松原2-21-14 ☎03-5300-5747

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよ通	785,250	H.T ひげぷよマン	ALL MAX15連鎖 B782
レイブレーサー (初級T.T)	2'16"520	D.H	ALL M.T
レイブレーサー (上級T.T)	3'16"728	D.H	ALL M.T
19XX (モスキート)	9,430,200	みっちゃん	ALL 連
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(片桐)	1,571,500	Luc	ALL 根性モード
ファイティングバイパーズ (ハニー)	2'59"86	京紀	ALL
バーチャファイター2.1 (アキラ)	1'05"87	ピンボーラウ	ALL
闘神伝2 (カオス)	2'56"66	K.N	ALL
パズルボブル2X	141,244,770	MGC	ALL

プレイシティキャロット花小金井　東京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 Ver.B (平八)	2'04"21	荒井将弘	
鉄拳2 Ver.B (ロウ)	2'20"30	CRAMP	
★ダートダッシュ	4'22"83	CRAMP	SNOWスタート
テトリスプラス (ノーマルモード)	198,300	倭乃(wano)	ノーマルモード LV32
ゲーム天国T・A (プーペラ)	11,072,910	CRAMP	プーペラ使用 連付
首領蜂 (タイプB)	9,687,280	荒井将弘	2周目3面 連付

ゲームスポットアテナ町田店　東京
町田市森野1-37-8今村ビルB1 ☎0427-21-6887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (震電)	16,451,100	NGT-キャサ夫	ALL 連
19XX (ライトニング)	14,975,900	よ	ALL 連
戦球 (腕前判定モード)	4,109,980	IJO	99-1855
ファイティングバイパーズ	2'38"76	若人アキラ	ALL バーン使用
リアルバウト餓狼伝説 (テリー・ボガード)	886,600	SHO	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (テリー・ボガード)	1,241,700	JBL-TER	ALL
ストリートファイターZERO (ケン)	2,831,400	Legion -XTC	ALL
ストリートファイターZERO (ガイ)	2,672,900	JBL-TER	ALL 連
ストリートファイターZERO (アドン)	2,518,500	JBL-TER	ALL 連

ICチェーン千歳船橋&経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2 ☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
闘神伝2	6'29"50	T.K	ALL 船橋店 エイジ使用
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,743,200	DAB	ブラックハート使用 船橋店
雷電DX (初級コース)	1,971,070	T.M	R-4 経堂店
雷電DX (上級コース)	1,169,870	ハナブサ	経堂店
極上パロディウス	1,199,500	FUK	経堂店

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
東京都小平市学園東町1-4-33 ☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	3,499,540	Y.F	ALL ハリアップ-1本
ダートダッシュ (SD)	4'33"85	LOUD	ALL 赤のMT使用
リアルバウト餓狼伝説	1,894,300	B.J	ALL 舞使用
リアルバウト餓狼伝説	1,429,500	Dio	ALL 負けなし
リアルバウト餓狼伝説	1,348,600	つっこみの拓	ALL アンディ使用
ファイティングバイパーズ	2'41"75	しずか	ALL ジェーン使用
ファイティングバイパーズ	3'32"89	Chair	ALL トキオ使用
ファイティングバイパーズ	3'41"73	しゅんた	ALL ラクセル使用
闘神伝2	5'05"96	W.W.W	ALL 必 ソフィア使用
ワルキューレの伝説	932,990	灰ザンギ	ALL 精霊×4

プレイシティキャロット長岡店　新潟
長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,018,200	織原 紫雲	根性 8面 藤崎 詩織
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,055,600	M	ウルヴァリン ALL
リアルバウト餓狼伝説	1,324,000	ATO	フランコ ALL ノーミス
リアルバウト餓狼伝説	1,073,100	SEA	秦 崇雷 ALL ノーミス
ガンバレット(初級)	101,603	REI	ライフ×4設定 ALL花火×13
闘神伝2	4'25"03	USI	ソフィア ALL
闘神伝2	6'10"33	ZZR	ガイア ALL
鉄拳2 Ver.B (平八)	1'41"81	M	ALL
鉄拳2 Ver.B (ジャック2)	1'52"06	ソフラン (やわらかしあげ)	ALL

ICサービス砧&狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F ☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル2 (パズルモード)	103,506,240	アトランティス野郎	ALL
鉄拳2 Ver.B (平八)	2'19"58	KER	ALL 砧店
鉄拳2 Ver.B (平八)	2'19"58	KER	ALL 砧店
ストリートファイターZERO (ケン)	1,364,600	A	ALL 狛江店
バーチャファイター2.1 (ジェフリー)	15段	emu	狛江店
だるま道場	94,150	SHU	7面まで 狛江店

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16 おんべビルB12F ☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	3,376,920	Y.F	ALL
ファイティングバイパーズ	4'51"19	古式の父	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	714,700	古式の父	12面
レイブレーサー	2'16"869	SDI	RR(ショート) MT TT
アルペンレーサー	1'28"699	SDI	初級 TT
19XX (震電)	14,912,800	MAK	ALL 連 ノーミス
19XX (ライトニング)	11,990,700	MAK	ALL 連 残×2
19XX (モスキート)	12,010,100	MAK	ALL 連 残×1

ゲームプラザニュー日の出　長野
上田市中央2-7-9 ☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (震電)	14,053,800	M.T様♡	ALL 連 残3 S×7
ゲーム天国 (ファイターEX)	38,657,620	あんたバカ	2周ALL 連
ゲーム天国T・A (ファイターEX)	10,958,570	DYB-SOY優	ALL 連
ゲーム天国T・A (プーペラ)	11,764,870	K.I.D	ALL 連 20秒残し
ゲーム天国T・A (Z-DYNE)	9,707,380	DYB-リオ	ALL 連
ゲーム天国T・A (モモコ)	10,550,900	DYB-とみほ♡-こうじ-AOM	ALL 連
リアルバウト餓狼伝説 (不知火 舞)	1,591,300	DYB-リオ	ALL SSS×3
ヴァンパイアハンター (モリガン)	6,001,200	中ザコ	ALL 連 前半くさり
ストリートファイターZERO (サガット)	2,249,700	僕、魚になります。FNK	ALL 5倍×5
戦球 (ノーマルモード)	2,950,640	RAY	9面

ジョイフルランド下井草&江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター ☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★沙羅曼蛇2	1,668,900	IML-星白金-YUJ	2周ALL連
★19XX (モスキート)	17,184,700	YGA-IBA屋	ALLノーミス連
19XX (震電)	16,275,000	すたあちなぷら-ブラ砲-当たればHR	ALLノーミス連
ゲーム天国 (モモコ)	34,051,950	YGA-IBA	2周ALL連
★ゲーム天国 (Z-DYNE)	26,273,650	DMK-IOM²	2周ALL連
★ストリートファイターZERO (ケン)	3,492,300	IML-星白金-YUJ	ALL連同
首領蜂 (タイプB)	48,608,880	一般人な人H.S	ALL 残1

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
町田市原町田6-10-10 ☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	1,090,700	穴ウメ夫	2-5 連
19XX (モスキート)	17,103,300	PTY-FUS	ALL 連
★闘神伝2	2'20"76	アップルガイキチ	ALL ホーファイ使用
★鉄拳2 Ver.B (アーマーキング)	1'23"70	BRK-べんじょ	ALL 必
ゲーム天国T・A (ジェイナス)	13,207,020	KSL-WARRIOR	ALL 連
テトリスプラス (パズルモード)	332,300	やべぇ～。STC風(ダブリエックス)	ALL

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード (バルナス)	2,168,400	KSC-善之字元帥	ALL 連付 1周112万
ガンバード (マリオン)	2,042,100	TAD	ALL 連付 1周111万
ガンバード (鉄)	1,629,500	L.L	ALL 連付 列車なし
ガンバード (アッシュ)	1,316,200	Ksc-KLM	2-6 連付
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	3,249,570	KSC-善之字元帥	スペシャル1面 連付
ゲーム天国 (ファイターEX)	29,657,150	TAD	ALL 連付 1周1750万
ゲーム天国 (モモコ)	15,125,000	TAD	2-5 連付
ゲーム天国 (プーペラ)	16,605,920	TAD	2-4 連付
ストライカーズ1945 (ライトニング)	1,266,400	Ⓑ-T.F	2-5 連付
テトリスプラス (パズルモード)	162,500	FGD-かに	ALL イージーモード

じで熱いです。リクエストの基板はできる限り入れたいと思っています。毎週日曜には大会もありますのでヒマな人はどうぞ。

●ゲームブルース（岐阜）

★『同級生』ポスターにつづく第２弾，第３弾の人気ポスターどんどん入るよ。

●GAME's WiLL（京都）

★この号がでる頃には改装作業も終わっている予定。冬休みでヒマな人は新しくなったWiLLに遊びにきてみてはどうでしょうか。京大や工繊大，芸短大からそこそこ近いので，新入生の人たちもどうぞ。ハイスコアラーも対戦マニアもいますよ。

by　自称スコアラースカウトマニア



扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	1,348,200	イングスヘタ夫(偽)	ALL
リアルバウト餓狼伝説	1,967,100	㋕まさみくん㋜	ALL
テトリスプラス (パズルノーマル)	306,700	SOU	ALL
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	2,273,960	SOU	ALL EXTRA1 アレンジ
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	2,163,890	TRN(次はディグダグ)	ALL アレンジ 残210万×17
★豪血寺外伝	2,477,500	だうだう・あと130万	ALL チャック・才蔵
19XX (震電)	17,731,600	たまよけヘタ夫 (つながりません)	ALL

GAME POP・LAND　岐阜
岐阜市六条北4-14-19　☎058-276-9294

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングバイパーズ	2'41"12	G・CRUSH-MEY	ALL ハニー
リアルバウト餓狼伝説	1,179,700	G・CRUSH-FAM	ALL 連付 B・マリー
闘神伝2	5'30"10	G・CRUSH-FAM	ALE トレーシー
マーヴル・スパーヒーローズ	3,572,200	G・CRUSH-MSK	ALL 連付 アイアンマン
マーヴル・スパーヒーローズ	3,221,200	G・CRUSH-CYA	ALL 連付 ウルヴァリン
マーヴル・スパーヒーローズ	2,871,700	G・CRUSH-きみちゃん	ALL 連付 サイロックDX1
★鉄拳2verB (ワン)	1'19"46	G・CRUSH-きみちゃん	ALL 連必付
鉄拳2verB (ミシェール)	1'35"93	G・CRUSH-きみちゃん	ALL 連付
鉄拳2verB (キング)	1'47"13	G・CRUSH-きみちゃん	ALL 連必付
ストリートファイターZERO (ナッシュ)	2,624,500	G・CRUSH-きみちゃん	ALL 連必付

アイリン夢空間　岐阜
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎05832-7-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (モスキート)	17,083,600	近江からの使者	ALL 連
19XX (ライトニング)	17,192,600	☆♀	ALL 連
★ゲーム天国 (プーペラ)	35,252,190	GGE-K.N	全2周ALL 連
ゲーム天国T・A (ファイターEX)	13,614,390	CYCLONE-R.T	ALL 連
★ゲーム天国T・A (Z-DYNE)	12,816,170	GGE-K.N	ALL 連
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	3,330,800	どうもMPYよしみ君らしい	ALL ノーミス アレンジ版
鉄拳2 Ver.B (ミシェール)	1'39"08	G・CRUSH-きみちゃん	ALL
鉄拳2 Ver.B (キング)	1'56"70	G・CRUSH-きみちゃん	ALL 連必
鉄拳2 Ver.B (ワン)	1'28"26	G・CRUSH-きみちゃん	ALL 連必
鉄拳2 Ver.B (レイ)	1'31"61	ARG-MBK	ALL 連必

ゲームブルース　岐阜
岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説	1,343,800	T・ヒビ	ALL ビリー・カーン
リアルバウト餓狼伝説	1,264,100	T・ヒビ	ALL テリー・ボガード
リアルバウト餓狼伝説	1,253,700	T・ヒビ	ALL 不知火舞
ファイティングバイパーズ	2'29"16	TKG	ALL BAHN
ファイティングバイパーズ	4'14"06	AZ!	ALL JANE
闘神伝2	5'38"16	三島平八とH.Y	ALL カイン
キングオブファイターズ95	498,490	Y.渡邉	ALL エディットチーム
ストライカーズ1945 (ゼロ)	1,002,300	TRI-PLE-AZ(破)	2-2
ゲーム天国T・A (プーペラ)	9,666,850	T.P-AZ!(破)(よ)	ALL
ゲーム天国 (ファイターEX)	15,322,560	ばくねつファイター	ALL

Y.Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 Ver.B	1'48"08	N.O	全てノーマル (JACK-2)
豪血寺外伝	1,820,000	REX	クララ&スーパークララ使用
スーパー上海 (上海パラダイス)	111,700	MRA(まや)	
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,065,700	帝国人N	アイアンマン使用 1コインALL
ロックマンザパワーバトル	395,700	FTO	フォルテ使用 ALL(LV1〜2)
エメラルディア	180,220	REX	アドベンチャー 4-5
リアルバウト餓狼伝説	1,044,200	帝国人N	マリー使用
19XX (ライトニング)	3,423,000	なまこの主人	6面 連なし
19XX (震電)	1,795,500	なまこの主人	面数不明 連なし
19XX (モスキート)	1,779,500	KNIGHT	3面 連なし

プレイシティキャロット静岡店&アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートダッシュ	4'37"53	FUN	完走 マウンテンスタート
ゲーム天国T・A (プーペラ)	10,733,820	まりん	ALL 連 1人ト隕石コナス成功
ゲーム天国T・A (ぴぐ)	10,295,830	車内でガス爆発? あそタクシー(足)	ALL 連 タイムなしボロボロ
ゲーム天国T・A (モモコ)	7,460,650	(泰)	ALL 連
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	1,221,750	SPREAM-FKS	ALL 連 1ミス かせぎ無

シーキャット&ダウンタウン　愛知
豊橋市中浜町219-30　☎0532-37-2478

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	968,100	いわゆる一つの壁なんです。	2-5 連
上海万里の長城 (北京)	808,500	YSH (謎のペイジン男)	ALL
上海万里の長城 (クラシック上海)	281,000	VVV(別人です)	13面
上海万里の長城 (グレートウォール)	285,480	AAZ(実は別人)	14面
リアルバウト餓狼伝説 (ブルー・マリー)	1,456,700	Y.J	ALL LV2
リアルバウト餓狼伝説 (キム・カッファン)	1,523,200	X	ALL LV2
ファイティングバイパーズ (バンク)	80,294	ONO	ランキングモード 3本設定
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,501,400	南さんそんなに攻めないで。	ALL 服部半蔵
沙羅曼蛇2	241,100	店長ことⓇ (かくなー!!)	4面 連 まぐれだ!!
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,733,400	速音斬り使用 (かくなーって!)	ALL ガルフォード

ゲームプラザ イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートダッシュ (激ムズ)	4'37"48	ナ○コのアホー!! 自社製品もいらんぞ	完走T.Aモード AT車やる気ゼロ
ゲーム天国T・A (ファイターEX)	12,899,440	NPA-LAC-HERO	ALL 連付き 残19秒
ゲーム天国T・A (プーペラ)	13,208,590	YUR-SELI(あ)	ALL 連付き 残24秒
ゲーム天国T・A (ぴぐ)	10,826,960	NBLA-AGGS-DOHⓈ(彰)(恕)	ALL 連付き 残10秒
エレベーターアクションリターンズ	999,900	実は、100点足らんかもしれん	ALL カー人
テトリスプラス (パズルモード)	358,200	TKB(あとは、TB勝負?)	ALL 左左左右左左左
★パズルボブル2X	481,482,460	DCC-AGAS-KACⓅ	ALL 表面 Xモードまだまだ
★ぱずり	1,672,800	F.K変な奴教徒-モリソヴァ	21面
戦球 (腕前判定モード)	4,786,930	宇宙船"岐阜県"からの使い。14号	LV.99 1726ボール
ダートダッシュ (激ムズ)	4'39"55	こっちはノーマルな奴で、上のは変更有	完走T.Aモード AT車 もうダメ

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートダッシュ (モンスターフット)	4'46"43	Macco	ALL Mt.Start
★戦球 (ノーマルモード)	4,417,920	SKYにはかなわない! GPP-ぱのお	ALL どんべえ使用
鉄拳2 Ver.B (ジャック2)	1'36"70	きらあっ	ALL
鉄拳2 Ver.B (三島一八)	1'58"81	(竹)	ALL
鉄拳2 Ver.B (ポール)	2'11"00	M.I	ALL
ゲーム天国T・A (モモコ)	10,187,020	光狼CAN	ALL
サイバーコマンド	2'52"07	サイバーLED	ALL ピースキーパー
パイプドリーム (Aコース)	2,314,970	FTH-谷村教-AMC	ALL EASY3機 A・SX5

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国T・A (プーペラ)	13,662,770	YUR-SERI(あ)	ALL 連
ゲーム天国T・A (ファイターEX)	13,292,580	NPA-LAC-HERO	ALL 連
ゲーム天国ノーマル (プーペラ)	29,525,380	かっぱくん(消したら¥100000)	ALL 連
19XX (震電)	12,854,200	NPA-LAC-HERO	ALL 連
19XX (ライトニング)	13,939,600	YAS(は)	ALL 連
19XX (モスキート)	11,534,000	さっさと抜いて下さいⓀ	ALL 連
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,800,200	A_2F(ぱずるだま兄貴)	ALL 連 早乙女優美使用
リアルバウト餓狼伝説	1,790,000	BOb君	ALL 連
パズルボブル2X	397,210,750	ねこん	ALL 表Yゾーン
★マッハブレイカーズ (フューチャーゲート)	77,350	HQM-"TMR"たこまる	4P側 ハイファン使用

サンテック新端橋店　愛知
名古屋市瑞穂区州山町2-30-2 ロイヤル山田ビル　☎052-851-0621

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (プーペラ)	14,192,830	SG-げろしゃぶ-ELF	1C 2-3■■いでみたけど
19XX (モスキート)	10,298,900	指女の会 F.A	2P側 ALL
ゲーム天国T・A (プーペラ)	13,351,020	YUR-SELI(あ)	ALL 残3■■くまおち 連
ゲーム天国T・A (ファイターEX)	13,302,210	NPA-LAC-HERO	ALL 残2■■ 連
リアルバウト餓狼伝説	1,115,700	ALPHONSE	SSS2回取■■ギース
★マッハブレイカーズ (H・グライダー)	718m79	F.K-モリソヴァ(変)	4Pソフィア■■ モリソヴァ仕様
マッハブレイカーズ (アイスクラッシャ)	35P(1969m9)	F.K-ALLNICEは近い? (モ)	4Pソフィア■■ モリソヴァ仕様
マッハブレイカーズ (ボムズアウェイ)	717m1	私立入試5日前です変な奴教徒たこまる	4P側 ロン■■ICE 連ばっ■■
ゲーム天国 (モモコ)	10,349,960	HQM-変な奴教徒 "TMR"たこまる	1周目最終ホ■■ 連
ワンダー3 チャリオット	3,571,900	クエスト-フォー・フェイム	ALL 念願■■リア 連

ゲームスタジアムJ.J.　愛知
豊田市小坂本町4-6-11　☎0565-35-3398

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートダッシュ (CITY)	0'41"11	MOO(さ)	MT 上級用
ダートダッシュ (HILL)	0'43"86		MT 上級用
ダートダッシュ (JUNGLE)	0'58"16		MT 上級用
ダートダッシュ (MOUNTAIN)	0'59"56		MT 上級用
ダートダッシュ (SNOW)	1'09"98		MT 上級用
ダートダッシュ (ALLSTAGE)	4'36"63	MOO(さ)	MT 上級用
鉄拳2 Ver.B (平八)	1'54"08	Y.K	1コインALL
鉄拳2 Ver.B (ジャック-2)	1'47"65	Y.K	1コインALL
鉄拳2 Ver.B (カズヤ)	2'33"56	おやじゲーマー8.7ちゃん	1コインALL
ファイティングバイパーズ (ジェーン)	3'11"67	JMY	1コインALL

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通立売下る小山町888ドレスⅡ1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (モスキート)	13,717,000	Tiny-DIL	ALL連
19XX (ライトニング)	13,241,700	Tiny-DIL	ALL連
テトリスプラス (ノーマルモード)	1,000,000+α	300ラインはきれる。	
ファイティングバイパーズ	1'45"02	プレイランド K?NG千本店	ALL BAHN
ファイティングバイパーズ	1'56"44	URU(うる)	ALL JANE
★ストリートファイターZERO (ベガ)	3,261,700	Z・O・O	ALL連必
★ヴァンパイアハンター (ガロン)	3,016,900	大台に乗りました Tiny-DIL	ALL連
ヴァンパイアハンター (モリガン)	5,742,600	Tiny-DIL	ALL連

GAME's WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★19XX (震電)	17,905,800	GGE-WXW	クリア 連付
19XX (ライトニング)	17,596,400	GGE-WXW	クリア 連付
★テトリスプラス (パズルモード)	391,300	UYK	ALL ノーマルレベル
ゲーム天国 (ファイターEX)	44,700,070	GGE-VXV	2周クリア 連付
ゲーム天国T・A (ファイターEX)	13,470,490	CYCLONE-R.T	ALL 連付
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,062,400	NARK	ALL 連付 ハルク
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,816,200	HOGE副	ALL 連付 ブラックハート
★ワールドヒーローズパーフェクト(チビ)	73,341,100	FIR	ALL(パ) 連必はJ・カーン

アミューズメントスペース フジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2 (2P側)	1,600,700	AXIOM-H.Y(衾)	2周ALL 連 残×1
19XX (ライトニング)	15,414,900	Lyc.M	ALL 連
リアルバウト餓狼伝説 (ブルーマリー)	2,630,400	Legion-山田国広マニア	ALL SSS×ALL
★ダンクドリーム'95 (メキシコ)	161	やっぱり子供は殺すべき MJU	ALL
戦球 (腕前判定モード)	3,504,440	林原 めぐみ (HQE)	Leyel 96
ストリートファイターZERO (ケン)	2,527,700	ケント スペシャルマイルド	ALL 連
レイヴレーサー (最上級T.T.)	1'54"503	ラーク(しかも赤)	完走 MT
ソニック ウィングス3 (チャイカ&プーシカ)	3,387,500	マイルドセブン	ALL 連

PLAY CITY NASA　大阪
大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説 (ブルーマリー)	2,700,800		ALL SSS×26
ファイティングバイパーズ (BAHN)	1'21"06	KJN	ALL
ナムコクラシックコレクション Vol.1	3,364,900	MPY-まさみ君かな	ALL マッピー アレンジ
ナムコクラシックコレクション Vol.1	1,293,800	せのん	ALL ゼビウス オリジナル

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★19XX (ライトニング)	17,839,300	CYCLONE-HURRICANE	クリア 残5 連
★ゲーム天国 (ファイターEX)	45,938,710	GGE-VXV	2周クリア 連
ゲーム天国T・A (プーペラ)	13,888,170	PPR-IZK	クリア 連
ゲーム天国T・A (Z-DYNE)	12,720,810	GGE-うんこ&おしっこ&おなら	クリア 連
★ゲーム天国T・A (モモコ)	13,431,500	CYCLONE-KIW	クリア 連
究極タイガーII	10,712,140	PPR-IZK	クリア 連 1P側
リアルバウト餓狼伝説 (ギース・ハワード)	1,482,000	WILLARD	クリア
レイブレーサー (中級T.T)	1'51"303	高岩様御一行また来てくださいね	完走 MT
レイブレーサー (初級T.T)	1'45"892	MRN-高岩学巳	完走 MT
★ジェミニウィング	2,134,030	PPR-NGM	クリア

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス プラス (ノーマルモード)	944,900	おナカがすくとせつない。	L99 578ライン
ダート ダッシュ (敵車なし)	4'42"10	"ITY" スタート DAM	激ムズ車 M.T ノーマル 完走
MANX T.T (EASY)	2'08"72	"オートマ" HIT	イージーコース オートマ 完走
マーヴル・スーパーヒーローズ	1,775,100	超久々に出た。NOBちん	スパイダーマン ALL IC
リアルバウト餓狼伝説 (ビリー・カーン)	1,439,000	水香&AMI	ICALL
19XX (震電)	7,213,500	ただのクリア	ICALL
アヴェンジャーズ (クリスタル)	408,900	がんばらせてください。NOB	IC ALL 対戦モード
アヴェンジャーズ (クリスタル)	158,300	がんばりました ハーイ♡ NOB	IC ALL ストーリーモード
パズルボブル2X	235,804,820	FEV(た)	IC ALL 表〔X〕Wゾーン
★バーチャコップ2 (2Pスタート)	858,264	M.K (川田)	ICALL J427 T94

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-36-5900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (ライトニング)	16,635,900	木村じゃホゲッ	ALL 残×3
19XX (震電)	15,708,600	まえしまかの	ALL 1ミス
アルペンレーサー (初級)	1′27″285	ゲレンデのまほーつかい	ALL 1位
アルペンレーサー (中級)	1′31″060	まほーつかい	ALL 1位
インディ500 (ベイサイド)	3′04″216	T・Y-ため吉くんは恐いべ	ALL 1位
インディ500 (ハイランド)	2′28″607	T・Y-アレで会話しましょうよ	ALL
セガラリー・チャンピオンシップ (初級)	2′42″88	T・Y	ALL
セガラリー・チャンピオンシップ (中級)	2′27″38	T・Yamasaki	ALL
★セガラリー・チャンピオンシップ (上級)	2′12″10	T・Y	ALL
セガラリー・チャンピオンシップ (チャンピオン)	3′17″80	T・Y	ALL

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
でろーんでろでろ	7,256,500	飼葉 優里ぶ	ALL あさって受験
19XX (震電)	13,861,900	PAI	ALL 残4Ⓢ7 100%×4 連
19XX (モスキート)	10,920,400	PAI	ALL 残0Ⓢ6 100%×5 連
19XX (ライトニング)	9,943,600	つぬーんゅ	ALL 残0 連
ゲーム天国T・A (ファイターEX)	12,005,260	偽	21秒 連
ゲーム天国T・A (ぴぐ)	10,568,580	ARI	9秒 連
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	3,042,230	MPYよしみ君と思う	ALL 残1 百万1 十万16
テトリスプラス (パズル)	345,200	ばや兄と優里ぶと ARIとぬじろと	ALL
★マッハブレイカーズ (グランドスパイク)	315.56	SSS-REI-翔よ	4P マコト
ソニックウイングス3 (ディアブロ)	2,943,500	IGU穴テスト近い	ALL 連

アメニティパラダイス　兵庫
姫路市駅前町288　☎0792-84-8387

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	1,415,200	SUR-DXP-天馬犯	全2周ALL残2 1周目72万連付
ナムコクラシックコレクション (ギャラガアレンジ)	1,196,450	D-F・E・M	ALL 残4連付 T・B7万ロス
ナムコクラシックコレクション (ゼビウスアレンジ)	2,877,490	松	ALL 2P使用 EXTRA1死亡
ナムコクラシックコレクション (マッピーアレンジ)	3,367,420	SUR-大教祖必	ALL 1ミス N・H=17ケ
雷電DX (練習モード)	11,948,240	HBS-H.K	1-8 赤使用 連付
パズルボブル2	102,784,510	Jan-Jack-low	最終Wコース ALL 表面
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(ゲーマーモード)	1,486,900	HBS-KEN	ALL 詩織使用
19XX (震電)	9,815,200	SUR-T.N犯	ALL 連付 残1
19XX (モスキート)	10,905,600	LEBIA	ALL 連付 残1
TATSUJIN (オマケ)	10,000,000+α	SUR-T.N必 SUR-T.N必	7-3にて達成連 7-2にて達成連

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	879,600	石井さんに金借りる人	2-6 連付
19XX (ライトニング)	12,325,200	らくじゃに金返さない人	ALL 連付 S×4 P×5
19XX (モスキート)	12,646,700	夜中にイタ電かける人	ALL 連付 S×7 P×4
19XX (震電)	15,640,000	ローリー=ツルペターナ	ALL 連付 S×7 P×6
リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	1,529,500	KTK	ALL 負けなし
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,279,100	赤い人 (レッドマン)	ALL 藤崎詩織使用
テトリスプラス (ノーマル)	1,000,000+α	RBN-MDA季 本命はMOA佳	LV99 LINE570

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説	788,600	MAD	1コインALL ダック使用
ダートダッシュ	4′42″23	祐	ゲキムズ車 オートマ ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,490,900	FZR備前守	1コインALL 根性 鏡使用
アルペンレーサー	1′52″844	BEE	レースモード 上級レベル

ゲームスポットパスカル　岡山
岡山県岡山市表町3-7-5　☎086-234-2332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	1,111,400		2周目6面 連
19XX (震電)	12,965,100		ALL 連 S×6
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,712,500	D.S.K-BAD	ALL 古式使用
テトリスプラス (パズルモード)	258,400	D.S.K-BAD	ALL NOMAL
テトリスプラス (ノーマルモード)	1,000,000+α	YFK	LEVEL99

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147 イーストライン別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,549,200	牛頭馬頭 KAG	ALL根性 古式
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,529,600	烈堂 KAG	ALL根性 早乙女 穴うめ
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,512,100	みつよし KAG	ALL根性 朝日奈 穴うめ
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,422,700	いっとう KAG	ALL根性 鏡 穴うめ
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,347,200	朝右衛門 KAG	ALL根性 藤崎 穴うめ
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,243,300	刺野左近 KAG	ALL根性 美樹原 穴うめ
闘神伝2 (エイジ)	6′45″93	S.N沙〜なんとか	ALL
空牙 (セイレーン)	4,538,060	アンジェリークぱずる玉はないの?ひろ	2周ALL 連付
ローリングサンダー (NEW Ver)	448,300	ためだけにFXを買った人 ひろぽん	ALL
イグジーザス (アップライト)	3,275,380	岡山大森楽器店はよいお店♡ ひろ	3-3

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説 (フランコバッシュ)	1,979,000	NEZ-GYO	ALL 6-9-11
リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇雷)	1,651,300	ランティスーF.H	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	1,538,000	NEZ-GYO	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	1,387,900	AKI	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (山崎)	1,264,400	MI高無線部部長 USR	ALL
闘神伝2	4′15″80	ELH-まかくん	ALL トレーシー
テトリスプラス (パズルモード)	310,500	まにあみあ	ALL トレーシー
19XX (震電)	15,070,000	ギンパラ15連荘やったでしー	ALL 連付 1ミスでしー
★パズルdeポン!	16,878,032	激しい痛みは誰の為 ELH-ぱち先生	ALL 連付 本気でしー
★超人学園ゴウカイザー (ブライダー)	1,294,300	ELH-まかくん	ALL 必付 P×23 D×2

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (ライトニング)	14,837,100	ゴム元帥R	ALL 連
19XX (モスキート)	13,599,700	苦鳴	ALL 連
19XX (震電)	12,342,100	ゴム兄貴	ALL 連
闘神伝2	2′59″83	うちめ	ALL ホーファイ
闘神伝2	5′24″30	AHO	ALL ソフィア
闘神伝2	6′01″00	AHO	ALL デューク
闘神伝2	6′05″20	KIM	ALL カオス
リアルバウト餓狼伝説 (キム)	1,499,300	JFK	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (舞)	1,167,600	SIN	ALL
マーヴル・スーパーヒーローズ	2,304,200	GOM	ALL スパイダーマン

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	899,900	MSO-08-HIRA夫	2-5 連付
マッハブレイカーズ (マキシマムスピード)	7″81	DHS	マコト使用 ボタン増設
マッハブレイカーズ (ビーストホール)	9,868	MSO-08-HIRA夫	マコト使用 ボタン増設
マッハブレイカーズ (ディープダイバー)	751	DHS	マコト使用 ボタン増設
マジカルドロップ	28,120	S	ALL プリンセス
ソロモンの鍵	2,043,310	H.F	R8-6
エグゼドエグゼス	2,621,400	いかでびる	R14 連付

アミケーズメントスクウェアカサブランカ　香川
高松市亀井町10-15　☎0878-33-3375

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (モスキート)	17,089,700	EXC-S・O!! 「アウターで号泣」	ALL連
19XX (震電)	13,798,100	松本人志	ALL連
19XX (ライトニング)	1200万ぐらい	参考スコアです。	ALL連
ゲーム天国 (ファイターEX)	29,090,560	RUN	ALL連
源平討魔伝	永パのためクリア統一	常連多数の皆様	ALL
ゲーム天国T・A (ブーペラ)	11,015,760	RBN-祝こどちゃア決-AYA!!	ALL連

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ナムコクラシックコレクション (セビウスアレンジ)	5,632,510	G.M.C.R-I	1CALL
ナムコクラシックコレクション (マッピーアレンジ)	3,344,190	H.M	1CALL
沙羅曼蛇2	963,200	サラダマン	2-6
リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇雷)	2,651,700	★・暗黒龍	ALL コマンド有り
19XX (モスキート)	15,998,300	K.M	ALL
19XX (震電)	15,964,500	鉄拳珍味	ALL
19XX (ライトニング)	14,920,000	BANRI	ALL
ビックトーナメントゴルフ	-15	IDA	1CALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,666,900	A.T	ALL

アミューズメントスペース ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25 寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (震電)	15,079,200	LAOS-長田仙人	ALL 連
★ゲーム天国T・A (ぴぐ)	12,749,980	LAOS-長田仙人	残りタイム23秒 連
鉄拳2 Ver.B (ポール)	1′25″28	K・T	ALL 連 予55″93
鉄拳2 Ver.B (ロウ)	1′26″95	2万で買わさせてもらいます NAL夫	ALL 予1分12秒
★鉄拳2 Ver.B (ミシェール)	1′31″45	全然なっちょらんスト研GUY	ALL 予57秒
鉄拳2 Ver.B (ジャック2)	1′45″71	K・T	ALL 連 予1′11″

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
でろ〜んでろでろ (むづい)	8,378,700	外道T・H	1CALL
バーチャロン (テムジン)	6′28″94	G.M.C.R-1	1CALLノーマル 工場設定発売 Bar
アドベンジャーズインギャラクティックストーム	715,000	外道T・H	1CALL 連 (VSMODE)
沙羅曼蛇2	909,700	G.M.C.清川	1C 2-5 2P側 連
ワールドクラスボーリング	300	レポートがライバル(残150枚)住吉	1CALL
バーチャボーリング (トラックボール)	254	一般人の人がだしました。	1CALLストライク×7
ファイティングバイパーズ (JANE)	1′25″07	G.M.C.ぱんだ(ちんかす)	1CALL
アドベンジャーズインギャラクティックストーム	250,800	外道T・H	1CALL 連(ストーリー)
★湾岸戦争 (中級)	11,441,200	外道T・H	1CALL 連上下交互付
逆鱗弾 (Cタイプ)	2,325,920	G.M.C.3研げえむのごんちゃん	1CALL

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国T・A (ブーペラ)	11,347,830	GAW	ALLCLEAR連付
ゲーム天国T・A (ぴぐ)	8,715,090	GAW	ALLCLEAR連付
ゲーム天国T・A (モモコ)	10,852,080	GAW	ALLCLEAR連付
19XX (ライトニング)	15,376,900	ちょびん♡	1CALL 連付
19XX (モスキート)	13,576,500	ダニエル谷	1CALL 連付
19XX (震電)	15,090,200	ちょびん♡	1CALL 連付
リアルバウト餓狼伝説 (ギース)	1,379,000	ダニエル谷	1CALL
リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	1,146,200	やまも〜	1CALL
リアルバウト餓狼伝説 (ホンフゥ)	871,200	やまも〜	1CALL
リアルバウト餓狼伝説 (ジョー)	822,400	うひうひやまも〜	1CALL

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市宮田町581-6　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (震電)	17,290,200	無念至極1月30日付、強制引退OOT	ALLⓈノーミス連付 弥七1個付
銃弾嵐	2,198,640	ROBOCOP	ALL 連付
戦球 (腕前判定モード)	3,569,580	おやぢ	LV.99 連付
リアルバウト餓狼伝説 (双角)	2,330,200	Mr.X	インチキモード ALL 連必付
リアルバウト餓狼伝説 (ブルーマリー)	2,645,000	局長	インチキモード ALL 連必付
★スーパーストリートファイターII (ザンギエフ)	2,132,200	ATC-まさし	ALL 連必付
リアルバウト餓狼伝説 (山崎)	2,168,300	Mr.X	インチキモード ALL 連必付
リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇雷)	2,532,900	TMFC-古式-局長	インチキモード ALL 連必付
リアルバウト餓狼伝説 (ジョー東)	2,189,800	いや〜ん♡ 局長	インチキモード ALL 連必付

青木玩具　長崎
長崎県島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説	1,253,500	コマンド使用 WDC	キム ALL
リアルバウト餓狼伝説	777,700	未使用 WDC	ジョー東 ALL
リアルバウト餓狼伝説	1,700,100	コマンド使用 WDC	テリー ALL
リアルバウト餓狼伝説	1,225,800	コマンド未使用 WDC	キム ALL
リアルバウト餓狼伝説	1,590,500	やってられないです。 C-BOLTVIC	テリー ALL
リアルバウト餓狼伝説	618,400	DCT	キャラ不明
リアルバウト餓狼伝説	1,683,100	MAY	フランコ ALL
ソニックウイングス3	1,825,200	ACA C-BOLTVIC	ラピオレプス 2-2

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30 プロザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説	1,488,500	MGF-Zin	ALL 舞使用
リアルバウト餓狼伝説	1,472,000	ペ○ボーマン レオ	ALL テリー使用
闘神伝2	6′19″10	MGF-KOB	ALL ソフィア使用
ゲーム天国T・A (ブーペラ)	9,251,780	じんた	クリア

全日本イラスト職人MAXIMUM 第2回

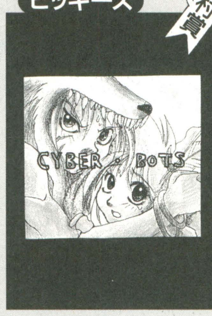
◇いよいよ本戦に入った
イラスト職人MAXIMUM。
今回の対戦相手は何と!
ベーシックマガジン!!
ビッキーズ危うし。
さて判定は………?



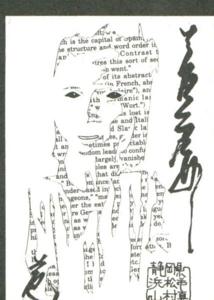
ベーマガ / **ビッキーズ** 中村賞



◇ヤバイ同人誌ばっか見てきたもんで、なんか新鮮。



◇ていねいで美しい。あとはオリジナリティを。



◇いや、センスは認めるケド、オイラのボンノーがね…。



◇イキオイだきゃーあるな。さて＋αだ。



◇意気込みやよし。小物類のパースはキッチリと。



◇このゲーム、一回しかやっとらん……。

負 **勝**

◆総評
◇今回は低調だなあ。何たってオイラのボンノーをくすぐる絵がね、ないの。うおーっ。欲求不満で○×△が□♡◎。次もこーなら、泣くぞ。(中村博文)

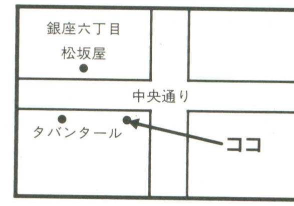
中古基板屋近日オープン

◇どこか違った基板屋を目指して、ついに出てくるぞ！
◇　どう出てくるんだ!?
◇　何が出てくるんだ!?
◇　注目………
◇基板屋オープンのため、中古基板の買い取りを行っています
◇今なら高額買い取りですので、基板を売りたい方は連絡して下さい
◇　ワレ　カイトリレンラク　マツ。
◇TEL・FAXとも　03－3294－5444

流れ星妙恵先生のイラスト占い

◇このコーナーは、銀座で有名な占い師「流れ星妙恵」先生が、あなたのイラストで占いをするものです。

◇女性雑誌でも人気の流れ星妙恵先生に会いに行こう！
◇銀座六丁目中央通り、夜8：30～午前1：30まで、右図の場所にて待ってます!



◇引き続きイラスト占いの希望者を募集しています！希望の方は、本名・生年月日・血液型を書いて、イラスト同封の上、下記住所「イラスト占い係」まで送って下さい。



募集要項　イラスト大募集

◇店長さんに告ぐ！対戦ゲーセン大募集。
イラスト職人MAXIMUMのシステムは

技巧	奇抜	ユニーク

3枚1組で応募

◇対戦に勝ったチームは、次回再び参加できる権利と、誌上にてお店の宣伝(PR、勝者インタビュー) スペースがあたえられます。
◇個人参加の方は、ぜひ「ビッキーズ・イラスト係」へおハガキを。力作お待ちしています(お願いします………切実)
◇応募は下記住所「MAXIMUM係」まで。

中古基板店告知

● 近日オープン！
● 中古基板店、ワイルドキャッツ

Bickyes ビッキーズ

◇宛先は……
〒104 東京都中央区銀座8－15－10
ダイヤハイツ301号　前田裕司
◇各コーナー係まで
〒101 東京都千代田区美土代町9
千代田21ビルB1F
TEL03－3294－5444

・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE
（クラシック ガイド）

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

NMK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
オペレーションラグナロク	12,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ

SNK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
リアルバウト餓狼伝説	70,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ジャンピングクロス	35,000円	'84年	レーシング	有	有		通販&ProShop システムIII
MV-I FZ	25,000円						テクナート
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	25,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
MV-I	20,000円	'90年		有	有		トライ
MV-I	18,000円				有	ネオジオ業務用本体	キョーワインターナショナル
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	18,000円	'95年	対戦格闘	有	有		テクナート
ゴールドメダリスト	3,000円	'88年	アクション	有	有		ファントム

UPL

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
シュトラール	10,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
アクロバットミッション	3,000円		シューティング	有	有		キョーワインターナショナル

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
海底大戦争	28,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
ロードランナーII	25,000円	'85年	アクション	有	有		テクナート
メジャータイトル2	20,000円						秀和
ロードランナー魔神の復活	15,000円	'85年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
スペランカー	12,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ムーンパトロール	10,000円	'82年	アクション	有	有	コピー	ファントム
ぐっすんおよよ	7,000円	'92年	アクション	有	有	新品箱入	キョーワインターナショナル
四川省II	7,000円	'93年	パズル	有	有	新品箱入	キョーワインターナショナル
ぐっすんおよよ	5,000円	'93年	アクション	有	有		ファントム

アトラス

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
豪血寺外伝	45,000円	'95年	対戦格闘	有	有		テクナート
豪血寺外伝	35,000円						秀和
豪血寺外伝	32,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ

カプコン

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
D&D シャドー オーバー ミスタラ	129,000円	'96年	格闘アクション	有	有		トライ
19XX	119,000円	'96年	シューティング	有	有	サブボードのみ	テクナート
D&D シャドー・オーバー ミスタラ	119,000円	'96年	格闘アクション	有	有	サブボードのみ	テクナート
ニモ	98,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
マーヴル・スーパーヒーローズ	98,000円						秀和
19XX	90,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
マーヴル・スーパーヒーローズ	78,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ソフトショップ★マリオ
マーヴル・スーパーヒーローズ	70,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
マーヴル・スーパーヒーローズ	70,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	テクナート
ウィロー	65,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
闘神伝2	60,000円						秀和
エリア88	58,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
闘神伝2	50,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ヴァンパイアハンター	50,000円						秀和
ストリートファイターZERO	49,000円						秀和
ウィロー	48,000円	'89年	アクション	有	有		キョーワインターナショナル
エリア88	48,000円	'89年	シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
サイバーボッツ	48,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
D&D タワーオブドゥーム	48,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
エイリアンVSプレデター	45,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	45,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターZERO	45,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ヴァンパイアハンター	42,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
エグゼドエグゼス	40,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
ストライダー飛竜	38,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
パワードギア	38,000円	'94年	格闘アクション	有	有		トライ
サイバーボッツ	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	ソフトショップ★マリオ
チキチキボーイズ	35,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	35,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ヴァンパイアハンター	35,000円	'94年	対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターZERO	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	テクナート
ストライダー飛竜	32,000円	'89年	アクション	有	有		メッセサンオー
闘神伝2	30,000円	'95年	対戦格闘	有	有	マザー込み	テクナート
ブラックドラゴン	29,000円						秀和
D&D タワーオブドゥーム	29,000円	'93年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
X-MEN	25,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
チキチキボーイズ	25,000円	'90年	アクション	有	有		ファントム
天地を喰らう	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
パニッシャー	24,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
スーパーマッスルボマー	22,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
スーパーストリートファイターIIX	20,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
X-MEN	18,000円	'94年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ファントム
ヴァンパイア	17,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
U.S.ネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
キャディラックス	15,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
戦場の狼II	15,000円	'90年	アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ラストデュエル	10,000円	'88年	アクション	有	有	海外版	ファントム
ストリートファイターIIダッシュターボ	10,000円	'92年	対戦格闘	有	有		ファントム
ストリートファイターIIダッシュ	8,000円	'92年	対戦格闘	有	有		ファントム

コナミ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
沙羅曼蛇2	188,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
沙羅曼蛇2	159,000円	'66年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
沙羅曼蛇2	128,000円	'96年	シューティング	有	有	マザー込み	テクナート
リーサルエンフォーサーズ	53,000円		ガンシューティング	無	有	新品ガン(付)	レクトロン
グラディウスII	40,000円	'88年	シューティング	有	有		テクナート
グラディウスIII	32,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
沙羅曼蛇	32,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
グラディウス	30,000円		シューティング	有	有		レクトロン
グラディウスII	30,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
エイリアンズ	20,000円						秀和
極上パロディウス	20,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
特殊部隊ジャッカル	15,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
WECル・マン24	10,000円		レーシング		有	コンポ要ハーネス付	キョーワインターナショナル
ハイパーオリンピック	9,000円	'83年	アクション	有	有		ファントム
少林寺への道	5,000円	'85年	アクション	有	有		ファントム
プレミアムサッカー	3,000円	'93年	サッカー	有	有		トライ

サンリツ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ドクターミクロ	35,000円	'83年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII

ジャレコ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ぶたさん	29,000円	'87年	アクション	有	有		メッセサンオー
銀河任侠伝	25,000円	'87年	アクション	有	有		テクナート
アイドル雀士スーチーパイ	7,000円		麻雀	有	有		キョーワインターナショナル

セイブ開発

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
エンパイアシティ1931	25,000円	'86年	アクション	有	有		テクナート

セガ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ファイティングバイパーズ	550,000円	'95年	対戦格闘	有	有	電源なし	通販&ProShop システムIII
バーチャ・ファイター2	480,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
ファイティングバイパーズ	480,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ファイティングバイパーズ	400,000円	'95年	アクション	有	有	JAMMA仕様	テクナート
ファイティングバイパーズ	380,000円	'95年	対戦格闘	有	有		ユニオン2号店★プロトワン

バーチャファイター2.1	350,000円	'95年	アクション	有	有	JAMMA仕様	テクナート
バーチャファイター2	300,000円	'94年	対戦格闘	有	有	電源なし	通販&ProShop システムIII
バーチャファイター2	300,000円	'94年	対戦格闘	有	有	電源なし	トライ
ファイティングバイパーズ	280,000円	'95年	対戦格闘	有	有	電源なし	トライ
ゲイングランド	88,000円		アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ごんべえのあいむそーりー	50,000円	'85年	アクション	有	有		ファントム
ごんべえのあいむそーりー	40,000円	'85年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
ダークエッジ	38,000円		対戦格闘	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ストライクファイター	38,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ドラゴンボールZVR.VS	35,000円		対戦格闘	有	有		レクトロン
G-LOC	28,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
アウトラン	28,000円		レーシング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ギャラクシーフォースII	28,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ぷよぷよ通	25,000円	'95年	アクションパズル	有	有		ソフトショップ★マリオ
モンスターランド	22,000円		アクション	有	有		レクトロン
エクイテス	20,000円	'84年	シューティング	有	有		通販&ProShop システムIII
ABコップ	18,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
GPライダー	18,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ザクソン	15,000円	'82年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ロボレス2001	15,000円	'86年	プロレス	有	有		テクナート
アフターバーナーII	15,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ドラゴンボールZVR.VS	15,000円	'94年	アクション	有	有		メッセサンオー
スーパーモナコGP	12,000円		レーシング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ぷよぷよ	10,000円	'95年	アクションパズル	有	有		トライ
テトリス	9,000円	'88年	アクションパズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	8,000円	'91年	アクションパズル	有	有		ファントム
コラムス	8,000円	'90年	アクションパズル	有	有		トライ
コラムス	5,000円	'90年	アクションパズル	有	有		ファントム
テトリス	3,000円	'88年	アクションパズル	有	有		ファントム
クラッチヒッター	1,000円	'91年	野球	有	有		ファントム

セサミジャパン

バスター	15,000円	'84年	シューティング	有	有		通販&ProShop システムIII

セタ

スーパーリアル麻雀PV	25,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ
スーパーイーグルショット	8,000円	'94年	ゴルフ	有	有		ファントム

タイトー

究極タイガーII	156,000円	'96年	シューティング	有	有	FIII込み	テクナート
ダライアス外伝	110,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
ギャラクシーウォーズ	80,000円		シューティング	有	有		レクトロン
プリルラ	78,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
レイフォース	78,000円						秀和
プリルラ	58,000円	'91年	アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ナイトストライカー	58,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
メタルブラック	50,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ギャラクティックストーム	48,000円		シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル

■トライ 〒 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F ☎03-5295-0667
■メッセサンオー 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■ファントム 〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F ☎03-3257-1126
■キョーワインターナショナル 〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201
■ソフトショップ★マリオ 〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536

データイースト

スカルファング	158,000円	'96年	シューティング	有	有		テクナート
ウルフファング	50,000円		シューティング				秀和
エドワードランディ	45,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ファイティングファンタジー	15,000円	'89年	対戦格闘	有	有		ファントム
サイドポケット	7,000円	'86年	ビリヤード	有	有		ファントム

ナムコ

ソウルエッジ	238,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
ソウルエッジ	238,000円	'96年	対戦格闘	有	有		テクナート
鉄拳2	160,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
鉄拳2バージョンβ	120,000円	'95年	対戦格闘	有	有		テクナート
ワンダーモモ	98,000円		アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
トイポップ	88,000円		アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
トイポップ	80,000円	'86年	アクション	有	有	ポスター付	ファントム
ホッピングマッピー	80,000円	'86年	アクション	有	有		ファントム
グロブダー	78,000円		シューティング	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ニューラリーX	78,000円		アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ワルキューレの伝説	78,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
メトロクロス	75,000円		アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ワンダーモモ	68,000円	'87年	アクション	有	有		ファントム
スカイキッド	65,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
ナムコクラシックコレクションVol.1	60,000円	'95年	オムニバス	有	有		トライ
トイポップ	55,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
スーパーパックマン	48,000円		アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ワルキューレの伝説	48,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
パック&パル	45,000円	'83年	ドットイート	有	有		トライ
マッピー	45,000円		アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ドラゴンバスター	40,000円	'84年	アクション	有	有		ファントム
バラデューク	40,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
ギャプラス	28,000円	'84年	シューティング	有	有		ファントム
ドラゴンセイバー	25,000円		シューティング	有	有	ロムのみ	レクトロン
パックマン	25,000円		アクション	有	有		レクトロン
パックマニア	20,000円		アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ウイニングラン'91	18,000円		レーシング	有		コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル

バンプレスト

ウルトラ警備隊	25,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ウルトラ警備隊	25,000円	'95年	シューティング	有	有		テクナート
ドラゴンボールZ	18,000円	'93年	対戦格闘	有	有		ファントム
仮面ライダーバトルレーサー	5,000円	'94年	アクション	有	有		テクナート

ビスコ

ドリフトアウト'94	18,000円	'94年	レーシング	有	有		メッセサンオー

ビデオシステム

ファイナルロマンス2	60,000円	'95年	麻雀	有	有		トライ

ミッチェル

キャノンダンサー	158,000円	'96年	アクション	有	有		テクナート

■通販&ProShop システムIII 〒451
愛知県名古屋市西区浄心2-9-24 ☎052-523-4432
■ユニオン2号店★プロトワン 〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14 ☎06-649-4080
■秀和 〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-9 ☎06-632-6644
■テクナート 〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13 ☎06-643-7641
■レクトロン 〒578 東大阪市西鴻池町1-14-13 ☎06-747-2028

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com(Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

APPLE

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Performa 575	69,800円	有	有	有	有	5	展示品処分	遊基パソコン館
MAC LC＋CRT	39,800円	無	無	無	無	3	本体＋カラーCRT＋キーボード	遊基パソコン館
Power Book540c(モデム内蔵)	248,000円	有	有	有	有	5	開封品	OAシステムプラザ 仙台店
Performa5210	154,800円	有	有	有	有	4	12月18日より1年保証	OAシステムプラザ 仙台店
Mac 6100/60AV	100,000円	有	無	有	有	4	240MB/16MB	アイザワ時計店
Power Book Duo250	100,000円	有	無	有	有	4	250MB/12MB	アイザワ時計店
Power Book165C	100,000円	有	無	有	有	4	160MB/8MB	アイザワ時計店
LC575	88,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
Quadra610	64,800円	有	有	無	有	4	HD230MB	ユニオンコンピューターネットワーク
LC＋12″CRT＋8MB	48,000円	有	有	有	有	4	HDD120MB	ビットマップ
MacIIsi5180	22,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
MacII5/40	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
MacIICX5140	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-486MEILM	120,000円	有	有	有	有	5	新品在庫処分	オガワムセン
PC-486MU2GW	80,000円	有	有	有	有	4	展示品	オガワムセン
PC-386GS	32,800円	有	無	有	有	4		ワンダーボックス
PC-286LST	24,800円	有	無	無	無	3	HDD20MB内蔵	コムネット
PC-286LP	18,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン
PC-286C-STD	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VE-STD	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VE-STD	6,800円	無	無	無	無	3	i286-12MHz	遊基パソコン館

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Aptiva Vision2407-NWD	72,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
5535-S04	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821Cx2/S17T	198,000円	有	有	有	有	5	展示処分	OAシステムプラザ 仙台店
PC-9821Ne2/340W	158,000円	有	有	有	有	5	8MB増設すみ	OAシステムプラザ 仙台店
PC-9821Ne3	150,000円	有	有	有	有	5	展示品	オガワムセン
PC-9821Xa10/K8	150,000円	有	有	有	有	5	展示品RAM16MB	オガワムセン
PC-9821Cx/S3	145,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
PC-9821Ld/350A	130,000円	有	無	有	有	4	キャリングケース付	アイザワ時計店
PC-9821Nd2	118,000円	有	有	無	有	5	展示品処分	遊基パソコン館
PC-9821Ne	99,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AP2U8W	98,000円	有	有	有	有	5	3.5″×2、PC -83MHz アップ済	ビットマップ
PC-9821As/m2	98,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
PC-9821Cx/S3	98,000円	有	有	有	有	5	3年保証あり	遊基パソコン館
PC-9821XG/U8W	98,000円	有	有	有	有	4	ペンティアム 90MHz	遊基パソコン館
PC-9821Nm/340	90,000円	無	無	無	有	5	8MB RAM付	西神戸マイコン
PC-9821CX/S3	89,000円	有	有	有	有	4	15″TV付、CD、WinFAXモデム	コムネット
PC-821AP2/U2	80,000円	有	無	有	有	4	HDD240MB/RAM11.6MB	アイザワ時計店
PC-9821Ce2/T2D	75,000円	有	有	有	有	5	新古品	コムネット
PC-9821Nd	72,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/A	59,800円	有	無	無	有	3	240MBHDD付	コムネット
PC-9801NS/T40	59,800円	無	無	無	有	4	i386SL-20MHz	遊基パソコン館
PC-9801NS/E	54,800円	有	無	有	有	4	CPU640K＋1.25M、HDD120MB内蔵	ワンダーボックス
PC-9801DA/U2	50,000円	無	無	無	無	3	486DLC/HD20MB/RAM11.6MB	アイザワ時計店
PC-9801NS/A	50,000円	有	無	無	有	4		オガワムセン
PC-9801NS/E40	50,000円	無	無	無	無	3	8MB-RAMカード付	アイザワ時計店
PC-9821As/M2	50,000円	有	無	無	有	4	250MBHDD内蔵	オガワムセン
PC-98HA(ハンディ98)	49,800円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
PC-9821AP/U2	45,800円	有	有	有	有	5	新古品	コムネット
PC-9821Be/U7W	45,800円	有	有	有	有	5	新古品	コムネット
PC-9821CS2/M2	45,800円	有	有	有	有	4		コムネット
PC-9801CS2	39,800円	有	有	有	有	4	CRT一体型	ビットマップ
PC-9801T/F-51	38,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/M2	36,800円	有	無	有	有	4	5″フロッピードライブ、240MBHDD内蔵	ワンダーボックス
PC-9801BX3/U2	35,800円	有	有	有	有	5	新品	OAシステムプラザ 仙台店
PC-9801LX5C	35,000円	有	無	無	有	4		西神戸マイコン
PC-9801FA/U2	34,800円	有	無	無	無	3	インテル、ODP付	コムネット
PC-H98S-MODEL 100	29,800円	無	無	無	有	3	486SX-20MHz 100MB	遊基パソコン館
PC-H98/60-MODEL 100	29,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA/5	29,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9801DXU2	28,000円	有	無	有	有	5		西神戸マイコン
PC-9801EX2	28,000円	有	無	無	有	4		西神戸マイコン
PC-9801T/W5	22,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801ES5	21,800円	無	無	無	無	4	386SX -16MHz 1.6MB 40MB HDD	遊基パソコン館

PC-9801CV21	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX2	19,800円	無	無	有	有	3		ワンダーボックス
PC-9801UX41	19,800円	有	有	無	有	4	20MBHDD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98S-U8-002	19,800円	無	有	無	有	4	486-25の98	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX/U5	19,800円	無	無	無	無	5	286-12MHz FM音源 HDD40MB3.5'FDD	遊基パソコン館
PC-9801LX4	18,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801T/W2	18,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98 70-002	18,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UX41	15,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801CV21	14,800円	無	無	無	無	3	CRT一体型	遊基パソコン館
PC-9801RX21	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX5	12,800円	無	無	無	有	3	286-12MHz FM音源 5'FDD	遊基パソコン館
PC-9801RX2	12,000円	有	無	無	有	3		コムネット
PC-9801RX2	9,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801UV2	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KD854N	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX4	9,800円	無	無	無	有	4	286―12MHz 20MB	遊基パソコン館
PC-9801RX21	7,800円	無	無	無	有	4	286―12MHz 5'FDD	遊基パソコン館
PC-9801RX2	7,500円	無	無	無	有	3	286―12MHz 5'FDD	遊基パソコン館
PC-9801VX21	5,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801M2	3,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

コンパック

PRESARIO CDS520M420	88,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
Contura4/25CX	69,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク

松下電器

CF-32AP	189,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

SS-R5750 51CT/W	198,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

FMV57D4S3(H)	188,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
FMV57D4S4 Pentium75	138,000円	有	有	有	有	5	展示処分	㈱OAシステムプラザ 仙台店

ディスプレイ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-5000	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-7V472W	49,800円	有	有	無	有	3	1台のみ	OAシステムプラザ 仙台店
PC-TV455	44,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV454	42,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U2	24,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854N	19,800円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
N5924	13,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD881	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	10,800円	無	無	有	有	5	15'CRT	遊基パソコン館
PC-KD882	10,800円	無	無	有	有	5	15'CRT	遊基パソコン館
PC-KD851	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD853N	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N5913U	8,800円	無	無	無	有	4	14' 0.31mm	遊基パソコン館
PC-KD853N	7,800円	無	無	無	有	4	14' 0.31mm	遊基パソコン館
PC-KD854N	6,800円	無	無	無	有	4	14' 0.39mm	遊基パソコン館
N5913L	2,800円	無	無	無	有	3	3台限り	遊基パソコン館

アイデクソン

MF-5517AJ	30,000円	有	無	無	有	4	17"マルチシンク	オガワムセン

エレコム

HRM-15	39,800円	有	有	有	有	5	マルチディスプレイ	ワンダーボックス

三菱電機

FA34WEX	9,800円	有	有	無	有	4	別売ケーブル必要	ユニオンコンピューターネットワーク
M6316	9,800円	有	有	無	有	4	別売ケーブル必要	ユニオンコンピューターネットワーク
XC-1498CII	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

三洋電機

CMT-A14U2S	11,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン
CMT-B14US5	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

フロッピー・ドライブ

ACE

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AF-5W	15,000円	有	無	有	有	4	5"×2ドライブ	ビットマップ

NEC

PC-9831-VW2	8,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

アイテック

ITF-5S	10,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

アイドルジャパン

ID-5FB	11,800円	有	有	有	有	5	ファイルベイ用5インチ	ユニオンコンピューターネットワーク

コンピュータリサーチ

CRC-SCS100	12,000円	無	無	無	有	3		西神戸マイコン
CRC-FD35SA	9,000円	無	無	無	有	3		西神戸マイコン

プリンター

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Style WriterII	24,800円	有	無	無	有	3	マッキントッシュ、プリンター	ワンダーボックス

CASIO

レーザープリンタ	500円	無	無	無	無	3	1台限り	遊基パソコン館

EPSON

MF-500C	21,800円	有	有	無	有	5	バブルジェットカラー	ワンダーボックス
AP-800	12,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン

NEC

PC-PR201J	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR406LM	18,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR150N	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR150V	12,000円	無	無	無	無	4		西神戸マイコン
NM-4150	9,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市

brother

M-1024II	6,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

キヤノン

BJC-880J	44,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
BJ-15V	19,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
BJ-10V	12,800円	有	無	有	有	4	バブルジェットプリンター	ワンダーボックス

日本ヒューレットパッカード

Desk Writer540	18,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
Desk WriterC	29,800円	有	無	無	有	4	マッキントッシュ対応プリンター	ワンダーボックス

ワープロ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-A850	70,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	アイザワ時計店
WD-S250	35,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	アイザワ時計店
WD-A620	25,000円	有	無	無	有	3		フレックス四日市

その他

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GT-6500WIN2	39,800円	有	無	有	有	4	300dpi	遊基パソコン館

ICM

NX-810	39,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
LX-1000-ISF	29,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CD-900S-N	28,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
C-FLAT BT500ET	23,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
LX-540-DB	23,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

LX-540-ISF	23,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
C-FLAT BT340ET	19,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CD-660S-X	19,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
CD-600S-N	18,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
GI-5434-4M	16,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
CD-620S-N	15,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CD-660S-N	15,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
NR-200	14,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
インター340AN	13,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
インター340BN	13,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
LA-120	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
GI-5434-2M	9,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

INTERWARE

Power VIDEO AV	24,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-9801B-E02	29,800円	有	有	有	有	5	新品	OAシステムプラザ 仙台店
PC-9821A-B02L	18,000円	有	有	有	有	5	NEC純正4MBサブボードメモリー	ワンダーボックス
PC-In501	9,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-In511	6,800円	有	有	有	有	5	モノクロハンディスキャナー	ユニオンコンピューターネットワーク

Nakamichi

MBR-7(7連続倍速CD Drive)	14,800円	有	有	有	有	5	新品、台数限定(Mac＋AT98用有)	OAシステムプラザ 仙台店

SHARP

JX320M	39,800円	有	有	有	有	5	マック用A4カラースキャナー	ユニオンコンピューターネットワーク

アイ・オー・データ

GA-DRV4/98	25,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオンコンピューターネットワーク
JBOXDX40DP100	21,800円	有	有	有	有	5	オーバードライブプロセッサー	ワンダーボックス
JBOXDX40DPR75	18,600円	有	有	有	有	5	オーバードライブプロセッサー	ワンダーボックス
GA-98NB2	12,800円	有	有	有	有	5	グラフィックアクセラレーター	ワンダーボックス
PCSC-II	10,800円	有	有	有	有	5	98、EPSON、DOS/V対応SCSIカード	ワンダーボックス
CD-BOX	9,800円	有	有	有	有	4		フレックス四日市
PK-Cx486DRX2	7,800円	有	有	有	有	4	PC-9801DA、RA、RL、PC-386、V、95、対応	ワンダーボックス
JBOXDX40DP100	15,000円	無	有	無		4		オガワムセン

エレコム

EN-200AN	15,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
かんたぶれ	8,000円	有	無	有	有	5	98シリーズ対応タブレット	アイザワ時計店
SS-100L	3,800円	有	有	有	有	4	98ノート用FM音源	ワンダーボックス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■アイザワ時計店：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
■コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
■遊基パソコン館：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎0286-35-1351
■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40 ☎0492-83-0455
■オガワムセン：〒503 岐阜県大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
■フレックス四日市：〒510 三重県四日市市鵜の森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■西神戸マイコン：〒653 兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18 ☎078-611-4194
■OAシステムプラザ 仙台店：〒980 宮城県仙台市本町1-3-9 第6広瀬ビル2F ☎022-268-5541
■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

エレキな春がエレキテル!

㈱ポニーキャニオン
〠104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

SCITRON 2000 SERIES

ALBERT ODYSSEY 外伝/SUN SOFT

~LEGEND OF ELDEAN~ 2枚組¥2000(税込)

CD
96.3.21
ON SALE



インナーから引用しよう──霧のかかった美しい世界（フィールド）を，どこかせつなく叙情的なBGMと共に，新しい出会いや謎を求めて漫遊する。旅の途中でたどり着く様々な街では全て違うBGMが流れ，その土地の風土や匂いを肌に感じることができる。これがアル外のサウンドのコンセプトだ。またそれがRPGの醍醐味ではないだろうか──どうだ！　アル外伝の音楽は全ての人々に感動を与える。ゲームをやった人も，そしてこれからのあなたにも!!



SCITRON 1500 SERIES

神凰拳/SAURUS

¥1500(税込)

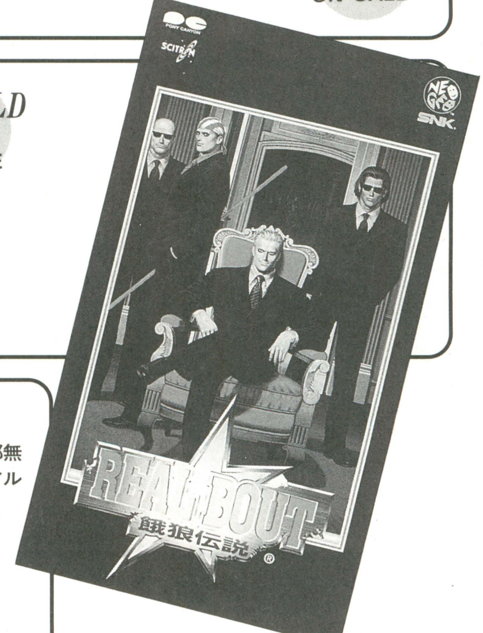
ゲームメーカーとしてはサイトロンレーベル初登場のザウルス作品。その意欲作である対戦格闘アクションが「神凰拳」だ。今までにありそうでなかった神話や伝説上のキャラクター達が活躍するこの格闘ゲーム，音楽も飛ばしてまっせ～。ギターフレーズやリズムパターンなどのフレーズサンプリングを複数トラックで鳴らしつつAD-PCMを巧みに使用しているのだ。NEO・GEOの音源がこういう使い方も出来るのかと驚くはず。乞うご期待だ。

CD
96.3.21
ON SALE

REAL BOUT 餓狼伝説/SNK

VIDEO&LD　共に¥4800(税込)

VIDEO&LD
96.3.21
ON SALE



さあ今回もネオジオフリークの面々の超絶プレイが輪をかけて凄いぞォ。特にRASH(連続技）が熱い。収録現場に用意されてた練習用のMVS筐体では収録のかたわら，次々に新たな連続技が繰り出されていた。今回最多RASHであるボブの20発もこの収録現場で生まれたのだ。爽快なRASHの数々をその目でぜひ確かめてほしい！　もちろん恒例の豪華声優陣ゲームオリジナルキャスト総出演で贈るオリジナルバージョンドラマも収録済みよ。

TOMO SAKURAI IN NEO・GEO WORLD

歌，舞台，声優の活躍中の「桜井　智」が，ゲームボイスでも参加している「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」のアレンジサウンドトラックス＆レモンエンジェル復活!?「LA EARLY TOMO SAKURAI」のアルバム発売を記念して，今話題のスポットNEO・GEO WORLDにやってくるのだぁぁ！

EVENT

日時：3月24日（日）14:00～
場所：ネオジオワールド　アミューズメントテーマパーク内　1Fイベントスペース
入場方法：ポニーキャニオンより発売のCD「L.A EARLY TOMO SAKURAI」と「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣～ARRANGE SOUND TRAX～」いずれかのCDについているキャップをお持ちいただいた方から先着200名様に入場券を差し上げます。当日のAM11:00よりテーマパーク入り口前にて配付開始します（なお当日先着にもれた方もアミューズメントパーク入場券大人300円，子供200円をお買い上げの上，入場できます）
お知らせ：当日は，特設ステージでの桜井　智・歌と握手会の他，桜井　智・SNK関連のCD物販や，ゲーム大会など催しがたくさん用意されていますので，ぜひ御来場くださいませ。
お問い合わせ：(株)ポニーキャニオン　03-3555-6713
NEO・GEO WORLD住所：〒300　茨城県土浦市大字中字嵩久保1327-2
TEL：0298-41-3115（代表）

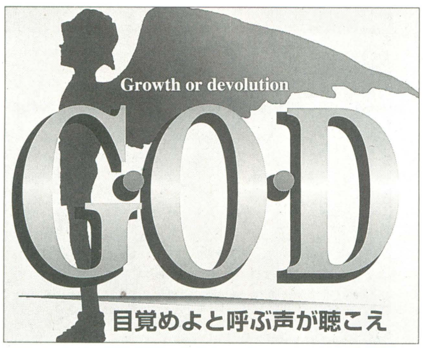
NEXT COMING SOON

SCITRON 1500 SERIES
●超鉄ブリキンガー／SAURUS
CD 96.4.19 ON SALE ¥1500(税込)
●ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝／SNK
CD 96.4 発売予定 ¥1500(税込)その他……。

Imagineer-Cafe2:00AM

もーすぐ春ですね。暖かくなるのももう少しですね。毎年冬は何もせずにおとなしーくしていたのですが，１月２月は毎週のように遊んでしまったのでもう身動きがとれません。オマケに今月はSFC『DOOM』，PS『メルティランサー』，SFC『GTレーシング』といっぱいタイトルがでるし，３月は仕事三昧になりそう……。さーて気を取り直して今月も元気にがんばろう!!

〈TYPE-R〉



ごめんなさい

スーパーファミコン用ソフト『G·O·D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～』がまたまた延期になってしまいました。やっと発売日が決まった矢先の突然のお知らせで，本当に申し訳ございません。『G·O·D』の発売日を楽しみにしてくれたみんな，素敵なハガキを送ってきてくれた方，宣伝部隊員になってくれたひと，みんなみんな本当にごめんなさい。発売日等の詳細はまた追って詳しくお知らせします。ただ『G·O·D』は鴻上尚史氏，江川達也氏，デーモン小暮閣下のもと，健在ですのでいつの日かまたよろしくお願いします。最後にほんと一にごめんなさい。

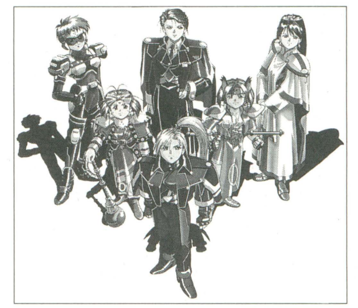
メルティランサー 銀河少女警察2086

今回は３月22日に発売の『メルティランサー』に登場する主要キャラを紹介しちゃいます。ゲームの中では銀河警察機構のランサー（簡単にいうと未来の女刑事）という凛々しい？設定だけど，プライベートはみんな普通の女の子です。これだけ個性的なメンバーをまとめる補佐官（プレイヤーのあなた！）は，かなり大変だけど慣れるとだんだん可愛く思えてきて，そのうち病みつきになるので気をつけてね。

●シルビィ（声：野上ゆかな）正義感あふれるみんなのリーダー。エリート捜査官だがそれを鼻にかけない。性格は明るくだれからも親しまれるタイプ。

●アンジェラ（声：丹下さくら）ランサーズのムードメーカー。元気いっぱい明るさがとりえの憎めない存在。考えることはちょっと苦手かも……。

●サクヤ（声：岩男潤子）宇宙と人類の平和を願う女神。高級司祭という立場からも物静かでおおらかな心の持ち主。芯が強く精神的には一番タフ。

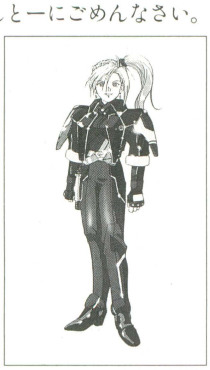


●メルビナ（声：緒方恵美）みんなのお姉さん（かなり厳しいが…）的存在。全ての面で上回っている理想的な上司。

●ジュン（声：手塚ちはる）現役不良？高校生。見た目どおりのボーイッシュな女の子。シルビィにライバル意識を燃やす。

●ナナ（声：池澤春菜）高貴な魔法使い。性格はかなりタカピーで意地っ張りだが，母に似ているサクヤには素直。

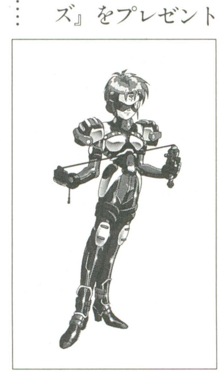
この個性的で可愛いランサー達の中で気に入ったキャラクターのイラストをハガキに書いて送ってね！優秀作品には『メルティグッズ』をプレゼントしちゃいます。

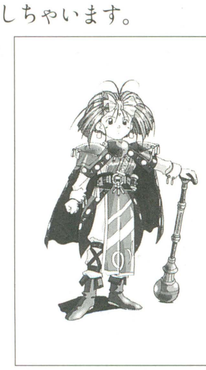

シルビィ(Sylvy)


アンジェラ(Angela)


サクヤ(Sakuya)


メルビナ(Melvina)


ジュン(Jun)


ナナ(Nana)

お便り下さいな

イマジニア株式会社
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル15階
広報「べーマガ」係

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

やっとほのかに春の到来を感じられる季節が巡ってまいりました。庭先のねこやなぎが丸々とした芽を覗かせていて，見ていたらなぜか心まで温かくなってしまいました。こんな時に，四季のある日本という国に生まれてきてよかったな，なんて思ったりします。な〜んて，ちょっとオーバーだったかな？　でも，昨年，そのねこやなぎの枝が伸びてきて，道路をとおせんぼしたので，しょーがないから折ってしまいました。へへっ。

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ〜〜!!

〈大五郎とっちゃんのひとりごと〉

ううううっん……今年は雪が多いなぁ！　と，思ったらここ２〜３日ポカポカ陽気……体調がおかしくなってしまう。

それはいいとして，まずはインターネットの話題から。

やっとSPSのホームページ作成も一段落といったところでしょうか。急にアクセス数が増えまして，現在1600人くらいの方がSPSホームページを見ていっていただいています。ホームページの内容は，SPS会社概要／紹介，SPSスピリッツ歴代原稿，SPS製品紹介，求人案内，そして掲示板。

掲示板？　そうなんです。皆さんといろいろな情報交換ができればと思いまして掲示板を開設しました。ホームページへおいでの際はぜひ掲示板へ立ち寄って一言記入していってください。(漢字コードの違いなどで，うまく書き込めないという場合はinfo@sps.co.jpまで原稿を送っていただければ，事務局のほうで代行書き込みします)

それでは今月はこのへんで失礼します……おしまい!!

くまちゃんのひとりごと

この号が発売される頃は，おそらく男性陣がホワイトデーに何を返そうかなんて悩んでる頃でしょーか？　しかし，実はやっとバレンタインが終わったところで，くまちゃんは，それから解放されたところなので〜す！

うぅ，だって，わたし，SPSの紅一点なんですもの…。女子社員が何人かいれば，「ねぇ，なんにする〜？」何て，ワイワイしながら，楽しく買い物とかもできるじゃぁないの！　うるうる。でも，紅一点も悪いことばかりじゃないんですねぇ。いや，本当はいいことばかりかも。だって，唯一女子社員として女王様（！）のごとき待遇ですから。お〜ほほほっ！　でも…，性格がだんだん男性的になってきたような…。

もしかして，私はお局様の道をまっしぐらなのかも…。

お葉書
あ〜りがぁとなぁいのコーナー

今月もたっくさんのイラスト葉書をホントにどーもあ〜りがぁとなぁい!!

By　くまちゃん



岐阜県　P・N　極堂

ほんと，私もこーゆーモコモコが欲しいよぉ！



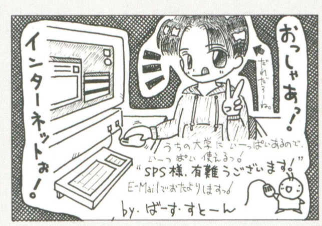
大阪府　P・N　しげピン

これからも，よろしくネ！　何て元気なルルーさんでしょ。



東京都　P・N　蒼霧羅夢

受験大変だね。息抜きにイラストを描くなんてどぉ？



福岡県　P・N　ばーす・すとーん

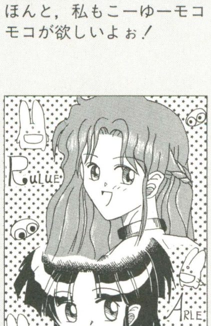
早速のE-Mailありがと！

暇なときは，掲示板＆メールよろしくね。



神奈川県　P・N　たぬき

「たぬき」さんのP.Nは，入力するのも簡単で重宝してるよ。



栃木県　P・N　雪月花

今月は４枚どーもありがとなぁい！　一人合作とはおもしろい。



和歌山県　P・N　山下梅桃

今度は，書き込みのほうもお願いしますね。メールもＯＫ！



静岡県　P・N　赤石榴火

お久しぶり〜！　しばらく見ぬ間に，とっても上手くなったね。



兵庫県　P・N　叢雲　刃（初）

はじめまして１！　トーンの使いかた，私もよくわからない…。



秋田県　P・N　一目散（初）

はじめまして２！　愉快なイラストありがとね〜っ。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540　大阪市中央区内平野町3-1-3

皆さんいかがお過ごしでしょうか？　私（ふくちゃん）は，最近風邪をひいて会社を休んだり，競馬で負けたり，一人で道で転んだり（以下略）と，踏んだり蹴ったりの日々を過ごしております。また，最近は会社で遅くまで働いていることが多いので、若干寝不足です。今日もこの原稿を書くまで帰れない……トホホ。

皆さんの中にも私と同じかそれ以上に，不幸な方がいらっしゃるかもしれませんが，その内いいこともあると思うので，お互い頑張っていきましょう。

ちょっとしんみりしてきたところで，そろそろ本文に入りますか。

「バイオ ハザード」発売間近

先月号でも紹介したPS用ソフト「バイオハザード」の発売日が3月22日に決定した！　このゲームを買おうと思っている皆さんに一言。真夜中に部屋の電気を消し，ヘッドフォンをしてプレイすると結構いい感じだ。でも心臓の弱い人はやめてね。

このゲームにはとても口では言えないような衝撃的なシーンがたくさんあるんだけど，口では言えないようなシーンなので，あえてここでは言わないでおこう。皆さん自分の目で確かめてくれ。健闘を祈る。

その他の発売間近ソフト情報

3月15日にはSS用ソフト「ストリートファイターII　ムービー」を発売する。このソフトは2年前の夏，劇場公開されたアニメ映画をもとにしたインタラクティブムービーというジャンルのゲームなんだけど，なつかしのあのシーンこのシーンの他に，ゲーム用オリジナルアニメシーンも盛りだくさんで，「ストII」ファンにはこたえられない一本。

また，3月22日にはPS用ソフト「天地を喰らうII～赤壁の闘い～」が発売される。こちらはアーケードの移植作品で，本宮ひろ志氏原作のキャラクター達が活躍する，正統派アクションゲーム。ストレス解消にはもってこいのゲームだ。どっちもよろしく!!

「ロックマンX3」32ビット機で発売決定

あの「ロックマンX3」が，なんとPS・SS・3DOの3機種でも発売されることが決定した！　スーパーファミコン版との違いは，オリジナルアニメのデモシーンがオープニングをはじめ随所で使用されている点だ。また，テーマ曲も特別に収録。歌っているのは人気急上昇中の新人歌手，渋谷琴乃（しぶやことの）ちゃんだ。スーパーファミコン版をプレイした君もそうでない君も，楽しみに待っててくれ。

イラスト・ギャラリー

今月はかなり応募枚数が少なく寂しい限りですが，中にはボツにしてしまった人もいます。ごめんなさい。恨まないでね♥　毎回，断腸の思いで8枚を選ばせて頂いております。今回ボツってしまった人も次回は載せたいと思いますので，また送ってください。



▲兵庫県・叢雲　刃
今回初登場でブレスIIを描いてくるとはなかなかやるな。どうでもいいけどペンネームの漢字が難しいぞ！



▲東京都・大河風呂
「次回に続く」と言われたら載せんとしゃ～ないっすね。なかなか商売上手でんな～。ちゃんと次回も送るように。



▲岐阜県・極堂
励ましのお言葉ありがとうございます。極堂さん（どういう意味か教えて）もがんばってください。



▲大阪府・聖華羅維
「愛」をこめられたとあっては，載せないわけにはいかないっすね。いや～てれちゃうな～♥（俺にじゃないって？）



▲秋田県・一目散
うーん，これは確かにラブリーですな。SS版「ヴァンパイア　ハンター」みんな買ってね！



▲神奈川県・松田ばんれい
D&Dで送ってくるとは，これまたねらってるね～。アーケードの「D&D2」をよろしく！



▲北海道・魯蘭
「パルプフィクション」とはどういう意味か？勉強熱心なふくちゃんが辞書を引いたところ，「低俗小説（虚構）」という意味みたい。勉強になりました。



▲アメリカ・ひぃろぉ
ひぃろぉ君はなんとアメリカから送ってくれた！「ストZERO」は海外では「ALPHA」っていうんだ。でもちょっとエッチでもちょっとエッチだな。

PSエキスポ情報

3月27～29日，晴海の東京国際見本市会場で「プレイステーション　エキスポ'96」が行なわれる。PSソフトの新作発表会とも言えるこのイベント，もちろんカプコンからも気合いを入れて新作を発表する。先ほども紹介した「バイオ　ハザード」をはじめ，「ヴァンパイア」，「天地を喰らうII」，「ロックマンX3」他を出展する予定。PSユーザーの皆さんはぜひ一度，見に来てちょんまげ。

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-243-6264
福　岡	092-441-1991

ソニーミュージックエンタテインメント「TEL TEL BOX」

東京　03-3667-2662
大阪　06-700-2662
カプコンサウンドBOX番号8009

※CAPCOM WORLDへの質問やイラストは，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1■

ヤホウ。いろいろあるねい，人生。(←いったい何があったんだ俺)
いやあ，あまりにすったもんだなもんで今月の題字下の原稿は2行ってことで。

Radio Canvas班からのお知らせ

「國府田マリ子のRadio Canvasスペシャル」の特別企画“あなたが選び，私が作るdb・FM”にご応募くださったみなさま，ありがとうございました。すばらしく大量の投票を集計した結果，國府田マリ子の新番組として決定したのは…言えません。すいません。3月23日発売の「國府田マリ子のRadio Canvas Vol.3」を聴いてください。

〈聴きどころ〉

お久しぶりの「ツイパラ」や「ゲームミュージアム」の濃いところが入ってますぜ。マリちゃんトークをギュー詰めにしたゲップが出そうな74分。丹下桜with BELLCLIPSの待望の新曲も収録。そして意外なあの人が隠れキャラとして出演。初回プレスは特製ジャケットに入ってるからお早めに買ってくれるといいかもしんない。よろしくね。

國府田マリ子小隊　ビデオ班からのお知らせ

忘れもしない昨年11月5日，渋谷公会堂の感動を再び。ファーストライブビデオ「國府田マリ子Concert Tour'95 Vivid」が3月16日，VHSとLDで発売。どちらも税込み4,900円。「愛のCrazyエプロン」で“オーマイガー！”と唸るも良し，「Pure」で♪ちゃんちゃ～んちゃらららららちゃらららっ“おー！”と唸るも良し（←唸ってばっか）。燃えるビデオだ。

コナミスペシャルデイ実行部隊からのお知らせ

3月20日が迫ってきました。参加希望の応募ハガキを送ってくれたみなさんありがとう。ム？なになに？「スタッフの皆様，ご苦労さまです。はがきの山との格闘はまだまだ続きますががんばってくださいね」とのコメントは横浜市の川床佑介くん17歳。うーむ，確かに格闘は続いていますが，こういう気の利いた一言がなごむのよのう。ふーん，川床くんか。当たってればいいよね入場券。応募してくれた人，お楽しみに。

へっぽこ小隊通信兵からのお知らせ

すいません。大将（へっぽこ大将すなわち流石野孝）が金月真美さんのファーストアルバム（←ときめきフリークはチェックだチェック）のレコーディングで殺されている（比喩ではない）もんで，今月は「流石野の言い分」はお休みさせていただきますって，誰も残念がってねぇか。わはははははははは。　**（通信兵）**

コナミレーベルインフォメーション番外編

今月は強力タイトル目白押しで，さゆ鈴の出る幕じゃなさそうです。

でもでも，さゆ鈴にもひとこと言わせて！「幻想水滸伝　オリジナル・ゲーム・サントラ」と「沙羅曼蛇2　オリジナル・ゲーム・サントラ」4月5日発売！

幻想水滸伝は2枚組でお待たせ！って感じだし，沙羅曼蛇2はこうしてタイトルを見ただけでドキドキしちゃう人もいるんじゃないの～？というわけで，どうぞよろしく。

あら，ひとことじゃなかったですね，失礼。

さゆ鈴のひとりごと

やったね！なのだ。SFC版「ときめきメモリアル　伝説の樹の下で」で虹野沙希ちゃんから告白されたの。藤崎詩織ちゃんはちょっとムリそうだったので沙希ちゃん狙いでいったのだけど，謙虚ながらも言いたいことはちゃんと伝えてるその姿勢に感動！高校生をやりなおしたようなすがすがしい気分だし，睡眠時間を削った甲斐があったってモンです。ちょっと性別は違ってたけど，さゆ鈴は女子校出身だから良しということで。

高校生と言えば，「白線流し」。(ちょっと無理矢理？）さゆ鈴はわりと過去を振り返らないタイプなんで，はまる可能性もなさそうだな，なんて軽くみてたのだけど，甘かった！今イチ押しです。

「考え方や感じることが似ているんだ」そうそう，それなのよ。常に歩いている自分も必要だけど，立ち止まってあたりを見回す余裕も必要かな，なんて。ひとつ年をとると，色々考えてしまうものです。

さてさてホワイトデー。あなたも女の子の気持ちには誠意をもってこたえてあげてね。

Falcom® NEWS EXPRESS

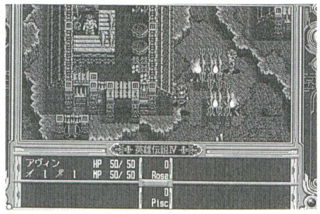
〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

春の『ファルコム』新作ラッシュ!!

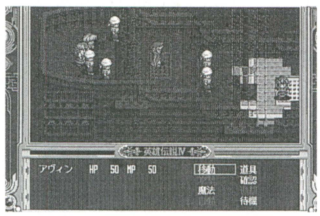
4月下旬発売予定

朱紅い雫 THE LEGEND OF HEROES IV

英雄伝説IV『朱紅い雫』のスペックが決定。PC-9801シリーズはCPUが80386以上/PC-9821対応。Windows95/MS-DOSプロンプト対応。HD対応(MS-DOSのVer5.0以上)。メディアはCD-ROM及び，3.5'と5'のFD(枚数未定)だ。そして，ファルコム初のMIDI音源対応でドラマチックなシーンが更に盛り上がる!!待望の『朱紅い雫』発売まで，各自刮目(かつもく)して待て!!



◀100以上のオープンシナリオに，パーティキャラの自由な選択が可能。君が「英伝IV」の物語を創るのだ!!



◀アンジュレーションに磨きをかけ，新戦闘システムT.C.B.(タクティクス・コンバット・バトル)はスゴイぜ!!

3/8 本日発売!!

白き魔女 THE LEGEND OF HEROES III

『朱紅い雫』を遊ぶ前に忘れちゃいけないのが『白き魔女』だ。朱紅い雫のゲーム終了時点がガガーブ暦937年で，白き魔女のゲーム終了時点が992年なのだ。そう舞台の場所と時代は違えども同一世界観の作品なのね。

さてユーザーからのたっての願いで，Windows95/MS-DOSプロンプト対応版はメディアCD-ROMで大好評発売中!!



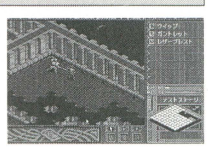
◀ジュリオとクリスの凹凸コンビが，ティラスイールを舞台に様々な出会いと冒険で成長してゆく。



◀初回はなんとボーナスCDとしてIVのデモも付いてる「英雄伝説マテリアルコレクション」が同梱され，価格据え置きの12,800円。Windows95ユーザーでまだの君は買うしかないっしょ!!

3/29 ブラディッシュMIDIコレクション





ファルコムゲーム音楽をMIDIにアレンジして大好評の「MIDIコレクション」シリーズ。第3弾はたくさんの方からリクエストがありました『ブランディッシュ』です。1〜3よりピックアップした，オリジナル&アレンジ，SC88及びXG音源専用や開発中の『VT』の曲も先取りし，全32曲のデータを収録して4,800円!!

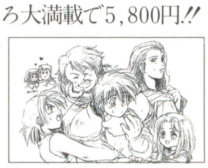
3/15 ブランディッシュ2 / 3/22 イースV EXPART発売

ゲームがエキスパート(熟練者)仕様になったブランディッシュ2とイースV!!新モードの『連続ボス対戦タイムアタック』などを追加してSFCで新発売!!代々木ファルコムショップでは「タイムアタック大会」を開催予定!!

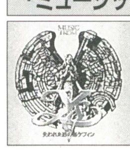
3/29 Ysマテリアルコレクション2

当初「ニーナ」は8歳だった!?「ドギ」も活躍予定だった!?などYsVの開発秘密が全てわかる『原案資料集』を大公開!!更に，幻のIVの資料集も収録し，いつものアートギャラリー，その他もろもろ大満載で5,800円!!

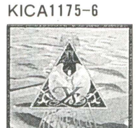




3/23発売『ミュージックフロムイースV』『ミュージックフロムイースIIリニューアル』



KICA1175-6



KICA1177

●イースV〜失われた砂の都ケフィンとイースVエキスパートの全曲を完全収録。48Pブックレットは感動の「イースV原案資料集」。

●名作中の名作『イースII』がサウンドチームjdkによる全曲新録新アレンジで遂に登場!!

インターネットに『朱紅い雫』ホームページ開局!!



話題のインターネットに『朱紅い雫』ホームページができました。ゲーム画面や，最新情報を満載しているぞ!!さあ，ネットサーファーは皆寄っといで!!

INTERNETアドレス
http://www.falcom.com/ed4/

代々木ファルコムショップのオリジナルスタンダードMIDIファイルズが一般店に!!

■ショップオリジナル商品だったスタンダードMIDIファイルズが皆様のお近くのお店でお買い求めできるようになりました。YsI〜III，英雄伝説I〜III，ブランディッシュ1〜2の8種類。楽譜付きで各2,000円!!



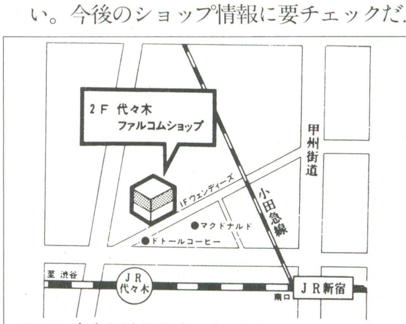
■ファルコムショップのみのSMF先行発売!!
・ブランディッシュ3 -vol.1-発売中!!
・ソーサリアン -vol.1-3月下旬発売予定

■ブラ2とイースV EXPARTのファルコムショップの購入予約特典は，卓上カレンダー，テレホンカード，ラミネートカード付き!!

■ファルコムショップのホームページができました!!INTERNETアドレスはhttp://www.falcom.com/shopinfo/です。ヨロシク!!

■イベントスケジュール『ミニコミケ』
3/17　イースI&II本，その他販売
4/7　イースOnly本，便箋，その他
　　ファルコムGMアレンジテープ

★特報!!昨年末にGMライブをやったグループが5月連休頃に第2回目を企画中らしい。今後のショップ情報に要チェックだ!!



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL03-3379-7723
営業時間10:00〜18:00　毎週水曜日定休日

TG ステーション

Windows95® 専用ファンタジーRPG『R2～遺跡への道～』絶賛発売中!!

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

今年もファーランドストーリー！

さて，季節も移り変わり，ようやく日差しも暖かくなってきましたね。これから夏に向けて，どんどん暑くなっていくことでしょう。

くれぐれも体調をくずさないように，日々の健康管理はしっかりしておいたほうが良さそうです。かく言う開発室でも，季節の変わり目ということで体調をくずしてしまった人も出てきてますので，みなさんも御用心！

……と，前置きが長くなってしまいましたが，今年に発売される初のファーランドストーリーが**ナント，3タイトルも**お目見えするぞ!!

どれも「3月発売予定」なので要チェック!!

『ファーランドストーリー スクリーンセーバー』

まずは前座『ファーランドストーリー　スクリーンセーバー』だ!!

登場するキャラクターは，ファーランドストーリーの第4章，第5章，第6章から総出演!!

キャラクターデザインを手掛けた，山本和枝女史による書き下ろしCGも付いてるぞ!!

Windows95®，Windows3.1の両方に対応!!

CPU　：i486以上を推奨
メモリ　：8MB以上（推奨12MB以上）
表示画面：640×480，256色以上
音源　：MIDI対応
CD-ROM版，価格5,800円

『ファーランドストーリー～天使の涙 ～for Windows』

お次はファーランドストーリー第3章，「天使の涙」のWindows版。

あのアーク王が，フェリオが，Windowsになって帰ってくる!!

Windows95®，Windows3.1の両方に対応!!

CPU　：i486以上を推奨
メモリ　：8MB以上（推奨12MB以上）
表示画面：640×480，256色以上
音源　：MIDI音源，PCM音源対応
HDD　：空きが10MB以上必要
CD-ROM版，価格9,800円

『ファーランドストーリー伝記　アーク王遠征　for DOS/V』

DOS/V版，ファーランドストーリーの第2弾!!

例によって，FD版とCD-ROM版の両方で発売されるぞ!!

また，ファーランドストーリーをやってない人も，これから始めようと言う人にも，お薦めの１本だ!!

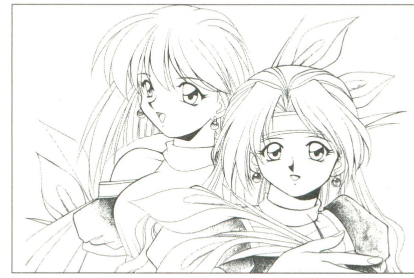
FD版，CD-ROM版，共に価格9,800円

以上，いかがでしたでしょうか？

まだまだ，TGLのラインナップは盛りだくさん!!

さて，年末までに一体何本発売されるでしょうか？

またの続報を期待してください。



▲第６章のエリシアとメイシア間違えないようにね（笑）

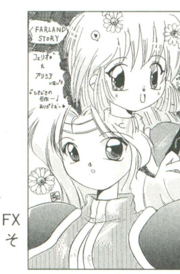


▲さて，誰が誰だか，わかるかな？ヒントは，ファーランドストーリー第4，5，6章のキャラだよ！

今月のイラスト



◀千葉県　三剣　まやさん
あっぱれ伝の美鈴（メイリン）ですね？あいかわらず人気の高い，このキャラ。次はタマモか，ベニマルを……。



岐阜県　極堂　さん
千葉県　三剣　まや　さん▶
２人で描いた合作!! PC-FX版で再登場のキャラですが，その活動のほどはいかに？



◀神奈川県　たぬきさん
言わずと知れた，お雪ちゃん。雪だるまも可愛くていいぞ！再度登場を希望!?



栃木県　雪月花さん▶
さて問題，このキャラは誰でしょう？ヒントは美鈴。

みんなのイラスト待ってるよ！

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職　種：アニメーター，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721（代）総務部
勤務先：大阪市北区（南森町）または福井県福井市

好きなあの娘といつでも会える。

V.G.スクリーンセーバー

Windows 95® /3.1両対応 CD-ROM版 5,800円（税別）
●要CD-ROMドライブ●要ハードディスク
FM音源　MIDI音源　ステレオFM音源　PCM音源対応

オリエンタルRPG

あっぱれ伝―伏龍の章―

PC9801/9821 FD版 CD-ROM版 9,800円（税別）
●ハードディスク専用●CPU386以上●要RAM2.6M以上
●付録・ポスター・原画集・アイロンプリント付き

R² アールツー 遺跡への道

●Windows95®専用，本格派RPG/先陣を切って，TGLから登場！
●GAME SDKを使用した，高速でスムーズな画面描画を実現！今までのWindowsゲームとは違う
●シナリオは「機動戦士ガンダム・超時空要塞マクロス」の松崎健一氏
●ゲーム専用機にはない！キメ細かな高解像度256色画像が描き出す新・TGLワールド

CD-ROM版　価格¥9,800円（税金）

第34回 マジカルステーション ～魔法のツボ～

〒651神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社

今年の冬は雪が多く，色々不便もありましたが，それはそれで楽しい思い出がいっぱいできました。

もうすぐ春です。だんだんと暖かくなります。春といえば桜。みずぴょんは桜が大好き。一斉に咲いて，一斉に散るのが良い。なあんといっても，桜の花びらが雪のように舞い散る「散り染め」の頃が一番好き。何でこんなに綺麗なんだろうなぁって毎年思います。はやく桜の季節にならないかな。

今年の春は，どこへ行こう？？オススメの桜スポット知ってたら，こっそりみずぴょんに教えてね。

『'96全国高校サッカー選手権』特集！

高校野球がテーマの「甲子園」シリーズに続く高校スポーツゲーム第2弾！　SFCソフト「'96全国高校サッカー選手権」が今月，いよいよ発売！

今回は，簡単にソフトの紹介をしてみましょう。

タイトル	「'96全国高校サッカー選手権」
機種	スーパーファミコン
ジャンル	SPT（SLG+ACT）
容量	12M+バッテリーバックアップ
予価	7,800円（税別）
発売予定	1996年3月22日

●シミュレーションゲームなの

全国4,094校の中から1校を選び，サッカー部に入るトコロからゲームは始まります。先輩達の卒業，新入生の入学といった高校生活の中，監督は熱血指導でチームを鍛え，マネージャーは明るく応援してくれます。全10戦，負ければおわりのトーナメント，無念の敗退，地区予選の突破，そして全国大会へ…目指すはもちろん，全国高校サッカー選手権大会優勝!!

大会に向け，チームを育てるのもキャプテンの大切な役目。ドリブル，シュートの個人練習，センタリングやポストプレイのコンビネーションプレイ，コーナーキックやフリーキックといったセットプレイまで多種多様！

個々の選手にはキック・ドリブル・スピード他，五つの能力値があり，メニューの組み立てかた次第で，好みのチームに育てていけます。みずぴょんのは，超俊足チームなのだ！

また，練習前にはちゃんとガイダンスがあるので，どんどんサッカーに詳しくなれますよ～。

●アクションゲームでもあるの

プレイ部分では，選手権のリアルなアクションを実現！パスやシュート以外にも，コマンド操作でポストプレイ，スルーパスからゾーンプレス，オフサイドトラップにいたるまで何でもありのコンビネーションプレイ！　フォーメーション，フリー&コーナーキックのポジション設定もできます。

また，観客席の応援，選手権のかけ声，一般募集による面白ゴールパフォーマンスの採用など，大会の緊張・興奮を思いっきり味わえます。

●キャプテンシステムの採用

このゲームには，キャプテンシステムとイレブンシステムという二つのシステムがあります。

イレブンシステムは，ボールの動きを中心に操作する，従来通りのサッカーゲームのシステムです。

では，キャプテンシステムって何でしょう？

実は，超オススメなのがこのシステム。みずぴょんもすっごく気に入っていて，ずーっとキャプテンシステムで遊んでいます。

これは，今までのサッカーゲームにはない画期的なシステムで，1人の選手のみを操作します。

一人しか操作できないなんて，つまんないって？

NO!NO!NO!ぜーんぜんそんなことナイのです。

ドリブルやシュートを決め，ディフェンダーの後ろに回り込んでスルーパスを要求し，ゴール前に走り込んでセンタリングを受ける，「パス」「シュート」「マーク」…と，指示どおりに喋ってくれる！

あらゆる作戦は君の思いのままに実現し，気分はもうキャプテンそのもの。いわば，自分中心のサッカーゲーム。主人公はキミなのだ！

●エディット機能で選手の個性は思いのまま

Jリーグの有名選手とは違い，個性も名前も無色の高校生。この選手達に自由な色づけができれば，楽しいに違いない！…というわけで，「甲子園4」で大好評だった，エディット機能が充実。

・名前エディット→選手名をつけまーす。母校のサッカー部の再現，ワールドクラス選手を集めたドリームチームを…みずぴょんは，ひそかにSMAPチームなんて作っちゃいました。(笑)

・顔エディット→モンタージュ写真風に，輪郭，目，鼻，口と顔のパーツを組み立てて選手の顔を作ります。りりしい顔？思わず笑っちゃうような顔？にゃんと組合せは数100万通り！

その他，ユニフォームやストッキングのカラー，背番号のエディット，好き勝手に作っちゃえ！

●ファン待望の実名登録を実現!!

ユーザーからの強い要望があった実名登録を実現しました。実名登録されているのは，12月30日～1月8日に開催された第74回全国高校サッカー選手権大会の代表校の選手達！　彼等の名前（苗字）及びデータがこのゲームに反映されています。大会トーナメントを勝ち進むにつれ，どこかで聞いたことのあるような高校が名を連ねてくるゾ！

敵チームは，ゾーンプレス，個人プレイ，カウンターアタック型と様々な攻撃パターンを持つ。個々の選手も，俊足ウイングや，強烈シュートのセンターフォワード，テクニック抜群のミッドフィルダー，空中戦に強いディフェンダーなど，個性がきらめいているのだ。

実名登録については，「週刊サッカーダイジェスト」でも取り上げられています。見た？？

以上，「全国高校サッカー選手権」は，こんなゲームに仕上がりました。高校サッカーファンの待望サッカーゲーム，よろしくね。

新コーナーイラスト募集!!

さて，次号からの新コーナー「マジカルアートギャラリー」では，毎号異なるテーマでイラストを募集しまーす。それで，投稿イラストの中から，毎号金賞・銀賞を選び，その2人と，それ以外の掲載者から抽選で1名に，魔法株式会社特製テレカをプレゼントすることに今，決めました。

次号5月号では，第1回テーマ「忍者」の発表だ！

〈イラストを描くときの注意〉

1）ハガキまたはハガキサイズのしっかりした紙に描く
2）黒インク1色で。(鉛筆・ボールペンはダメ)
3）スクリーントーンはOK！しっかり圧着してね！
4）ワープロは感熱紙の場合，コピーして貼る

折角がんばってイラスト描いても，鉛筆描きだったり，カラーペンだと，無条件でボツになっちゃうから本当，気をつけてね。

〈イラストを送るときの注意〉

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く
（プロフィール等も添えてくれるとうれしい）
2）上記住所宛に送る。まとめて送るときは，封書がおトク。その場合，中のイラストは切手貼らなくってもいいからね。

6月号のテーマ

6月号のテーマは，「お姫さま（プリンセス）」です。和風・洋風・アラビア風…何でもOK！貴方の想像力を生かして，キュートで，ラブリー，でビューティホー？？なおお姫さまを描いて送ってね！

締め切りは4月4日頃，発表は6月号にて，よろしくっ!!

▶ぶんちょ



ティー「レイディエン」☆型の髪飾りがキュートです。

▶鳥八屋本舗！



リュナ＝リューナン「アクエリアル・マルチプル」いつもとタッチが少し違うね。

▶文月環戯菜



ファミィ「リカヴァ・ウインド」トーンは向きをそろえて貼ると綺麗だよ。

▶栽刃べるの



セイシェル「クイックバーンナウト」いつぞやの5人衆の一人ですよね。

ぷーちゃんのアイマックス情報局

春　満開！

我が社の５大タイトルも，あと，もう少しで満開状態となります。

そンなわけで，一番人気の『爆れつハンター』から詳しく紹介をば…。(何といっても投稿イラストまで来たことだし。)

爆れつハンター

４月26日発売予定！予価8,800円(税別)

お値段を見て，「え～ちょっと高いィ～」なんて思われる方にそのわけを…。

初回限定版はおいしい特典がてんこもりの２枚組なんです。１枚は，おなじみのキャロット・マロン・ティラ達が繰り広げる，涙と笑いのアドベンチャーゲームやミニゲームが楽しめ，もう１枚は初回だけしか出ない原画集と声優陣による自己紹介が♡

そして，何といってもファン必見！あのティラとショコラがコミックでの過激な衣装で登場しちゃうのだ♡



オリジナルポスター，セル画プレゼントの応募券等々，初回限定の特典内容は「待ち遠しい」と言わせることだらけ。

そして４月26日発売予定のタイトルはもう一つあります。それは…，

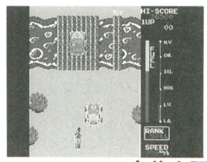
アイレム アーケード クラシックス

こちらはお値段は，5,800円（税別)。３タイトルが１本になってこの価格，お安くなっております。

'80年代というと，まだお子様で「知らない」という人も，「ああ，アレね。ん一懐かしいなァ」と青春の１ページを思い起こす人もいらっしゃるでしょう。そんな「初めて」と「なつかしい」の人たちに１つぶで三つの違った味が楽しめる，このソフトを体験してほしいのです。

P.SでもS.Sでもどちらでも O.Kというオムニバスソフト。

格闘ゲームの先駆けとなった「スパルタンX」アメリカ横断クイズじゃない，レースの「Zippy Race」そして，スポーツゲームの火付け役アメリカンフットボールを有名にした「10-YARD FIGHT」



それぞれ違った「熱」を感じられる作品集。

今後も要チェック

５月発売予定のS.S「サイバードール」P.S「花札グラフィティー　恋々物語」は，次号にてご紹介します。サイバードールの原画やかわゆい女の子の紹介をします。どうぞ，お楽しみに♡

土　壺…。

土壺。土の壺の中にはまり，三日三晩の間ぶつぶつと愚痴たれ，塩づけにし，溶かして飲むと脳みそに桜が咲く。(うそ。)

春の宵，脳みそにも桜が咲きそうですな。

１カ月ぶりのぷーでし。先日「怖い話」をTVで見ていて，笑ってしまいました。「動くモアイ像の恐怖」「ベートーベンの目が光る!?」

そして，極め付け「トイレから聞こえる不気味な声！赤いチャンチャンコの恐怖!!」トイレから「赤いチャンチャンコ着せましょかァ～」と聞こえ，「はい」と答えると，体から血が吹き出してチャンチャンコを着たときのように血まみれになるとか…。

ンじゃ，「やだ。」って答えたらどうなるんでしょうね。

他にも微力霊感少年たちが夜の学校を体験リポート生中継ってなものもありまして。

司会者が「窓際の前から３番目に死んだ少年の霊がついているんですって。座ってみてくれる？」という言葉に，しょうがないといった風に座った少年に対し，「霊能者の方があなたの座っているソコに死んだ少年の霊も座っているって」ガタンッと立った霊感少年の顔はマジでビビッとりましたね。そのとき，私は「怖い話じゃなくて，イジメの話じゃねぇのか，おいおい」と，笑い転げていたわけですが…。(はっはっはっ)

イジメちゃいかん。それを笑ってみてるだけもいかん。あ，こりゃ私か…。

しかし，ぷーはイジメられても（当時は）わからなかったからナ。ここが天然ボケのいいところ。皆さまは？

今月の常連さん

年賀の季節がすぎたらハガキも少なくなってきた…。一応，今月分は多いが，不安だ。

▲「とくめー希望の静岡県民」くん落ち込んだときには愚痴るか，暴力的に発散するかが一番でしょう。▲「師」さん（東京都）合作待ってます。▲「葉月」さん（東京都）▲「しげピン」くん（大阪府）▲「Youyear!」くん（北海道）重い悩みかな？　ふぁいとッ!!▲「木霊」くん（大阪府）２年ぶりのお久ということで，ぷーは初めましてだね。▲「雪月花」くん（栃木県）▲「彬」くん（岡山県）▲「コアラマン」くん（三重県）▲「渡瀬右京」さん（京都市）ま，お気になさらず。▲「バイオブランド」くん（愛媛県）▲「恩」（東京都）▲「帝国主義者」くん（高知県）

お便り・イラストの送り先

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11
ツキムラビル西蒲田
株式会社アイマックス
「ぷーのアイマックス情報局
～まんぼが泳ぐ脳内出血」まで

ようこそ，薔薇屋敷へ



◀「水鏡あきら」くん（大阪府）
うちの開発管理のK氏にクリソツ。つい，載せてしまいました。わっはっはっ。



◀「霧霜坂」くん（秋田県）
トップバッターでした。いやぁ，うれしいっス。これからも応援ヨロシク♡



◀「岬ふみこ」さん（愛媛県）
でもカッコイイからゆるすってか。ぷーのヤな奴は似合ってないのにロンゲにしてる奴。後ろからバリカンで…。なんてね。



◀「天野真」くん（東京都）
ねずみというより，あんころ餅ってなイメージを持ってしまいました。食い意地がはってるのさ。どーせ。

溶　解　館



◀「とりはち」くん（東京都）
わっはっはっ。「もう，勘弁して。」とのことですが。ぷーの素朴（命令的）な質問，キムタクのような髪だったらどうなるの？



◀「松田ばんれい」さん（神奈川県）
ぷーも厚さ5・5cmの本にハマってます。頭の羽がキュート♡ぷーはノーミソに羽がついてるけど？後の課題は「手」か？

I◎A アイマックス アカデミー

さーて，いよいよアイマックス アカデミーの開講が近づいてきました！そんな時なのですが，さらに新しいお・し・ら・せがあるのです!!

まず，５月13日からインターネットで学べる通信講座がスタートします。アイマックスの第一線クリエイターが親切・丁寧に指導します。

趣味のゲーム制作からプロ養成までのカリキュラムを編成した講座なのです。

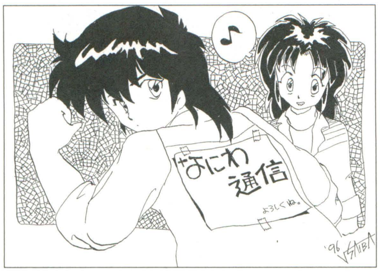
そして，もうひとつお・し・ら・せ！なんと，夜間コースが６月３日スタートする事が決定！昼間，仕事をしているあなた！，さらには，他の勉強をしているあなた！，週に２回アイマックス　アカデミーに来てゲーム制作に触れてみませんか？

夜間コースについては，基本的には10月からスタートなのですが，今年度に限り６月生も募集中！そしてその記念すべき６月生は，な・な・なんと入学金(100,000円)がOFF！

夜間のコースからインターネットへとか，夜間から昼間へとかの編入が可能！というみごとなシステム。みんなチャレンジしてみない？

詳しいことを知りたい人，興味のある人は，じゃんじゃんお問い合わせください。お待ちしてまーす。

●アイマックス　アカデミー
〒144 東京都大田区西蒲田6-36-11西蒲田NSビル
TEL 03-3737-2226　FAX 03-3737-2522
フリーダイヤル 0120-00-3261



なにわ通信

タイトル・イラスト：愛知県・裁刃べるの
タイトル冠文：大阪府・村上ろっく！

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

こんばんわぁ，知ってるつもりでぇす。じゃなくて，Hiaro.でぇす。

そろそろ春ですね。春は，別れの季節でもあり，また出会いの季節でもあります。

さて，我がマイコンソフト社でもそろそろ世代交代の時期が来たようです。そうです，この「なにわ通信」のページの担当が今月から変わります。私の後輩の「あかつき」君です。今まで同様，お便りや応援などよろしくお願いします。

では，あかつき君どうぞ。

はじめまして

えっと，はじめまして，わたくし「暁（あかつき）」と申します。この度，Hiaro.さんを引き継いでこの「なにわ通信」を担当させていただくこととなりました。ふつつか者ですがどうぞよろしくお願いいたします。

XRGB-1大好評

好評をいただいておりますXRGB-1ですが，なななんと！第3回生産分も予約でいっぱいになってしまいました。でも，これは流通業者さんからの予約注文なので，実際には販売店さんで予約をすれば手に入るかもしれませんね。でも，グスグスしてると販売店さんの予約までいっぱいになってしまうかも……。

さあ，パソコンショップへGO!GO!。

XRGB-1フォロー第2回

みなさん，SONYさんのテレビで「Power WIDE」って知ってます？

ベーマガの1月号でも紹介記事が載っていたので読まれた方もいらっしゃると思います。

このPower WIDEはパソコンの画面（640×480ドット）が映せる家庭用テレビです。

XRGB-1を発売したとき，「普及には時間ががかかるのでは」と思っていたのですが，XRGB-1の広告が載るやいなや「Power WIDEでXRGB-1が使えるのでしょうか」と言うお問い合わせがたくさんありました。

そこで，しばらく検討していたのですが，この度，正式にPower WIDEに対応することになりました。しかし，第1回と第2回の生産分は，そのままつなぐとゲーム機の電源を切ったときに「Power WIDEのリモコンが効かなくなる」などの症状が出るようでした。

もし，Power WIDEに接続していらっしゃる方，これから購入してPower WIDEに接続したい方がいらっしゃいましたら，ハガキかXRGB-1のユーザーズ・カードでマイコンソフト社「XRGB-1 PowerWIDE対応係」までご連絡ください。対応サービスの申込書をお送りします。

このサポートはシリアルNoが000001から002000番までの製品でのみ行ないます。

それ以後（第3回生産分）は出荷時に対応していますので問題ありません。

知り合いの方で，Power WIDEを使っている人がいたら教えてあげてくださいね！

XRGB-1情報局

以下のディスプレイにXRGB-1を接続すると映らないという情報が入っています。

EPSON CR-4500，4700，7600，7700

これらのディスプレイでは「ゲーム機によってインターレース画面が映らない」，「ビデオテープの再生映像が映らない」などの症状がでるようです。これからXRGB-1を購入されるお客様はご注意ください。

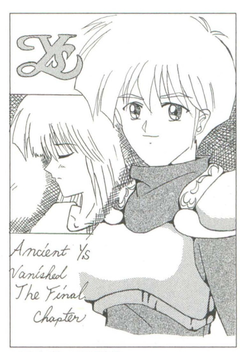
また来月

というわけで，今月のなにわ通信はいかがだったでしょうか。これまでどおり，みなさんのお便りやイラストをお待ちしております のでたくさん送ってくださいね！

ありがたいおハガキのコーナー

4月号のイラストのテーマはゲームだったようなので，お約束どおりゲームイラスト特集をやります。でも，せっかくのゲームネタなのに投稿が少なかったのでHiaro.さんが泣いてました。

今後も今まで投稿されていた方はもちろんこと，「いつかイラストを投稿するぞ！」と野望を抱いている方，ぜひ投稿してください。



栃木県・雪月花
女の子はフィーナかな？表情が良いですね。



千葉県・「紫炎那由他」改め「鈴木有人」
アドル君あいかわらずだねぇ。



埼玉県・あるむ
私の財布はぐっすんおよよ。



和歌山県・葦原　柾
このゲーム知らないんです。どんなゲームなの？



東京都・葉月
私も経験あります。背中に感じる視線が痛い。

方言の証言（番外編） ドイツ語の証言。ドイツ語では「007」を「ヌルヌルズィーベン」と発音するらしい。………なんか，イヤーン。（三重県・コアラマン）
評：なんだかジェームスボンドが溶けてなくなってしまいそうな発音ですね。（暁）

電脳インフォメーション

DIC DENNOH VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

1年間付き合ってくれた読者のみんなへ　ありがとう　そして　さようなら

まず最初にお詫びの言葉をちょっと。2月号で「来月が我々の最後の担当分です」と書きましたが、いろんな手違いで先月は原稿を載せることができませんでした、ごめんなさい。そのため今回が、オイラたちの担当する最後の電脳インフォメーションとなります。では前々回の予告通り、この1年を振り返ってオイラたちが感じたことを書いていってみよう。

昨年の3月号から始めて1年とちょっと、いろんなことがあった。一番うれしかったのが、オイラたちが担当してから少しずつ増えてきたハガキだな。多いときは10枚を越えることもあって、みんなでうれしい悲鳴をあげたもんだよ。逆に辛かったのがしめ切りぎりぎりまでネタが決まらなかったことで、半分くらいはこのパターンだったような気がするぞ。



さていきなり話が変わるけど、みんなも言いたいことがあるようなのでそれぞれに書いてもらった（なぜかオイラのもある……）。ま、聞いてやっておくれ。

なまけものリーダー　浜崎

長いようで短く、あわただしい1年間でした。初めは右も左もわからなかった私たちでしたが、読者の応援やいろいろな方の助力により、何とかここまでやってこれました。この1ページを担当した事は、メンバー全員の経験値を確実にアップさせたと思います。

さて、そんな私たちがお送りしてきたこの〝電脳インフォメーション〟ですが、これを読んでくれた読者の方々にもなんらかのプラスになってくれれば幸いです。担当の小林さんを始め協力してくれた方々や読者のみなさん、1年間どうもありがとうございました。

いつものほほ〜ん　T氏こと寺迫

今だから言えるけど担当した当初はホント苦しかったなぁ。学校のことを書こうとみんなで決めてたけど、いざ始めてみふと何を書くかでつまずいてた。結局、僕の私生活をばらして〝生徒の一日〟とか言って……（赤面）。その他で困ったのは、浜崎が担当した6月号。ネタを思いつかなかった彼はどうしたか？僕に半分書かせて……、納得イカーン！

まぁ、こんな感じで1年間やって来たけど、僕個人としては文の固さに悩んだ1年だったね。だから最後の最後でようやく地を出すことができて本望かな。

唯一の紅一点　美季

みなさん、どうもおひさしぶりです。

こんにちは、美季です。と、こんな風にわたしがお話しするのも最後となってしまいました。振り返ってみると、学校とはあまり関係のない話ばかり書いていて恥ずかしいのですが、「これがお前さんのアジなんだから」と言われて、肩の力を抜いて精一杯やってきたつもりです。好きなことを書かせてくれたスタッフのみんなと、読んでくれたみなさんには、大感謝の気持ちでいっぱいです。

またどこかで会える日まで、みなさん元気でいてくださいね。

影のまとめ役　勝田

オイラが一番の年長者ってことでかどうか知らんけど、なんかこの1年、まとめ役にまわることが多かったような気がするなぁ。これってリーダーがやることだと思うんだけど……。まぁ、楽しかったからよしとするか。

最後に、1年間好きにやらせてくれた小林さんや、付き合ってくれた読者のみんなに思いっきり感謝して、この電脳インフォメーションからお別れしよう。どうもありがとう。

バイクメ〜ン　水鏡

いやー早いもので、昨年の3月から始めて1年が経ちました。思えば毎月、しめ切りがせまらないと行動しなかった我々。おかげで月末は常に忙がしい思いをしました（苦笑）。

このページでオイラは、メンバーのイラストを描かせてもらっていましたが、あんなサギ(?)な絵を載せていいものかと本気で悩みました(笑)。が、思いのほか読者からの反応があり、うれしいやらこわいやら……。そうそう、今回もサギなイラストです(一同爆笑)。

最後に、このページを読んでくれた読者に感謝しながら、お別れすることにしましょう。それでは！

まだまだ他にも言いたいことはあるんだろうけど、スペースの都合上しょうがないんだよなぁ。てなわけで、みんなの気持ちを代弁する意も含め、ここらへんでまとめに入ろう。

オイラたちは、いろんな人の手助けや読者のハガキに励まされ、どうにかこうにかやってくることができた。その中で、人に読んでもらえる文章や人の特徴を絵にうまく反映させることの難しさなど、いろいろといい勉強をさせてもらったよ。これで読者のみんなにも楽しんもらえたのなら、何も言うことはないんだけどね（これが一番の問題だな）。

とにかく、この電脳インフォメーションのコーナーはまだまだ続くだろうけど、オイラたちの出番はこれが最後です。今まで本当にありがとうございました。　（K）



◆イラストコーナー◆



▲P.N.葉月さん＆渡瀬右京さん。ついに来ました、合格作品！担当の間にお目にかかれるとは……。もうこれで思い残すことはないっス。おふたりともありがとうございました。(ホッとしている浜)



▲P.N.トッリメさん。バレンタインか、そういえばそんな行事もあったかのう(遠い目)。トッリメさんは今年受験だそうですが、どこに進学しようと夢だけは捨てずにがんばってください　(浜)



▲P.N.高柳里夢さん。おおっT氏がそっくり。にしてもオイラたちと浜との差はなんだ?(笑)。まあそれはともかく、メンバーの年齢ですけど、K氏が23歳で他全員が20歳です。　(水鏡)

Information of Information

さて、今年度最後の電脳インフォメーションとなりましたが、この1年はいかがでしたでしょうか？このページを担当してくれた学生達に感謝！
ちなみに、イベントの方も今年度は残りわずかです。

●追加募集説明会　3月1日〜3月19日　※日・祝祭日除く
　10:00〜17:00(お好きな時間帯で1時間30分程度)
●欠員募集説明会　3月21日〜3月30日　※日・祝祭日除く
　10:00〜17:00(お好きな時間帯で1時間30分程度)
●模擬試験(個別対応)　3月1日〜3月30日　※日・祝祭日除く
　10:00〜16:00(お好きな時間帯で2時間30分程度)

※模擬試験には受験料1,000円が必要ですが、その他のイベントは一切無料です。
詳しくは下記の宛先まで、おハガキかお電話でお気軽にお問い合わせ下さい。

◆'96年度入学願書締切り迫る！
◆残り定員数に関してはフリーダイヤルにてお問い合わせ下さい。

バンタン電脳情報学院　TEL0120-51-0505
〒150　東京都渋谷区東3-22-14-3MB　電脳インフォメーション係

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'95年11月に小社から出版された「ワープロ/パソコンBBS電話帳1995年秋冬号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や，オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など，こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月のテーマ☆

●ゲーム

ゲームの話題が中心のネットや専門局（あるいはそれに近い）ネットを集めました。TRPGで盛り上がっているBBS、プレイステーションや3DOなどのゲームマシンの情報が満載のネットワークがあります。

ゲーム　iGネット
グラフィカル・ゲーム・サービスネット

アクセス番号：0195-45-3418
運営時間：24時間
入会方法：オンラインで入会
入会金：無料
会費：シスオペからのメッセージ参照
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒028-64　岩手県九戸郡軽米町小軽米7-1-1
運営者：iGネット事務局
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム　シャウンティア　ネットワーク
ゲーム中心のよろずネット

アクセス番号：03-3795-8542
運営時間：24時間
入会方法：ログインして，SIGNUPコマンドでオンライン・サインアップができます
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：CHA0000
ゲストパスワード：なし
住所：東京都世田谷区
運営者：木根隆哉
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム　TENKA-NET
家庭的で気楽なネット

アクセス番号：0423-45-3666
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセスしてオンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0(ゼロ)
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム　Function-Net
何やってもいい（らしい!?）ネットです

アクセス番号：0125-23-0487
運営時間：24時間
入会方法：ゲストアクセス後「S」と入力あとはメッセージに従って入力
入会金：無料
会費：無料(カンパ大歓迎)
ゲストID：0(ゼロ)
ゲストパスワード：なし
住所：北海道滝川市
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム　White Star Dust
ゴミ箱だな，こりゃ(笑)

アクセス番号：048-855-8443
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒338　埼玉県浦和市白鍬
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム　NETWORK-みす・ちょいす
おまちしております。はい★

アクセス番号：03-3921-4541
運営時間：24時間
入会方法：ゲストで入り，アンケートに回答してください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：MIC-0000または0000
ゲストパスワード：なし
住所：〒178　東京都練馬区東大泉7-28-5
運営者：田村和広
問い合わせ電話番号：03-3923-9779

ゲーム　D-Drive
ゲームオフしましょ！

アクセス番号：03-5399-7472
運営時間：24時間
入会方法：往復ハガキにて，詳細はゲストでアクセス
入会金：無料
会費：無料(カンパがあると嬉しい)
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒175　東京都板橋区高島平2-30-1-1225
運営者：尾崎俊一
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム　MC-NET
楽しく気楽なコミュニケーションネット

アクセス番号：0172-62-8984
運営時間：PM8:00→翌AM8:00
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：0172-62-8984

ゲーム　桐ヶ丘パソコンあみだ
BBSばかりがパソコン通信じゃない!!

アクセス番号：03-3905-7662
運営時間：24時間
入会方法：住所，氏名，希望パスワード，自己紹介などと返信用封筒，80円切手を同封の上事務局へ郵送
入会金：無料
会費：無料(寄付などは随時受け付けます)
ゲストID：CR送信後，画面に従う
ゲストパスワード：画面に従う
住所：〒115　東京都北区桐ヶ丘1-16W10-205
運営者：桐ヶ丘マイコンクラブ
問い合わせ電話番号：03-3906-0446

ゲーム　もぐら帝国・帝国城
あついぜ，あついぜ，あつくてしぬぜ

アクセス番号：03-3904-9588
運営時間：24時間
入会方法：シスオペ宛にメールを出す
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：東京都練馬区
運営者：井口昭典
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム　YYS-NET
TVゲーム，ガレージキット，TRPGの店

アクセス番号：045-311-2896
運営時間：PM9:00→翌AM9:00
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒220　神奈川県横浜市西区南幸2-14-16　やまと屋ビル5F
運営者：イエローサブマリン横浜店
問い合わせ電話番号：045-311-2847

ゲーム Willow's II+
愛をくださいっ

アクセス番号：0775-45-2937
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセスして指示どおり登録してください。シスオペ確認後，IDを発行
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0(ゼロ)
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム ETERNAL NET
ゲーム専門ネット！　ゲーム好きは来るべし！

アクセス番号：0720-82-6896
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップっす！
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：大阪府門真市
運営者：大田孝一
問い合わせ電話番号：0720-82-8129

ゲーム deku-NET
みんなでワイワイ楽しいおしゃべりを！

アクセス番号：0878-70-2033
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒769-21　香川県大川郡志度町
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム ふりぃすぺ〜す彦根
気軽にアクセスできる自由空間ネットワーク

アクセス番号：0749-24-8901
運営時間：24時間
入会方法：ID：FRESHでゲスト・アクセスし，入会申し込み専用ボードに書き込んでください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：FRESH
ゲストパスワード：なし
住所：〒522　滋賀県彦根市大東町13-1 岡田富美夫方
運営者：ふりぃすぺ〜す彦根
問い合わせ電話番号：0749-26-2795

ゲーム FUKUYAMA-C BBS
酒のみの集まりです

アクセス番号：0849-25-1215
運営時間：24時間
入会方法：オンラインで入会できます
入会金：タダ
会費：タダ
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム 門前町NET
パソ通愛好家集まれ！　みんなでわいわいだ！

アクセス番号：0877-73-5751
運営時間：PM6:00→翌AM9:00
入会方法：オンライン・サインアップで入会申請
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0(ゼロ)
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

BBS新局情報

■ゲーマーズネットワーク inるしゅむ
ゲーム好きからゲーマーまで広くボ集!

アクセス番号：03-3820-8409
運営時間：24時間
入会方法：アクセスしてオンライン登録
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0（ゼロ）
ゲストパスワード：なし
住所：東京都江東区
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

■TAMI-NET
いつも貴方の心に民ネット

アクセス番号：0463-22-9821
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでログインしてオンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：神奈川県平塚市
運営者：非公開
問い合わせ電話番号：非公開

■Serve Compass
個人開局代行　GUI&高速環境

アクセス番号：045-231-7803
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：2万円
会費：30万円／年
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GUEST
住所：〒251　神奈川県藤沢市立石2-3-19-401
運営者：（株）フューチャーズ
問い合わせ電話番号：0466-84-2333

■夢見ねっと
気軽なネットワーク・コミュニケーションを

アクセス番号：045-561-4506
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでログインした際にオンライン・サインアップします
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒223　神奈川県横浜市港北区日吉
運営者：夢見ねっと事務局
問い合わせ電話番号：非公開



コンピュータ・ミュージックマガジン Computer Music Magazine VOL.60

■特集：CD-ROM連動特別企画

1.各社音源の聴きどころはここだ！

ローランド　SC-88/SC-55mkII／ヤマハ　MU80/MU50／E-mu　MORPHEUS／コルグ　X5DR／AVM Technology Summit

2.CMM特別インタビュー

東祥高氏（作曲家/シンセシスト）

3.体験版ソフトを試してみよう

Singer Song Writer V3 for Windows（インターネット）
RagaVina（RIMSHOT）
Visual Arranger（ヤマハ）
ScoreReader（ヤマハ）

4.高性能音源SC-88＆MU80を徹底的に研究する

5.J.S.バッハ　オルガン曲集　Release1.11

6.投稿クラシック・データ優秀作品集

■NEW PRODUCTS
SCP-55（ローランド）

■連載
実践！WRDファイル作成講座
CMM打ち込み道場
Tin Pan Music Magazine，他



コンピュータ・ミュージックマガジン Computer Music Magazine VOL.61

■特集

Aptiva Music Visionがマルチメディア・パソコンを変える

1.ついに登場した音楽専用PC
Aptiva Music Vision

2.高音質の秘密はヤマハのサウンド・ボード
SOUND EDGE

■特別連載企画
向谷実が語るデスクトップ音楽の心

■特別企画
Windows95でMIDI環境はどのように変わるのか

■NEW PRODUCTS
GZ-5/GZ-50M（カシオ計算機）
QY22（ヤマハ）

■新連載
生福の私的DTM講座
ミュージ郎88PROがマイオーケストラ
基礎から学ぶSC-88の音色設定講座，他



コンピュータ・ミュージックマガジン Computer Music Magazine VOL.62

■特集：付録CD-ROMに体験ソフトを11本収録！

Windows対応MIDIソフト徹底研究

Quartz/Cakewalke Express 3.0/Cakewalk Professional 3.01/Cakewalk Home Studio 3.0/Cubase Lite J/Vision J/Visual Arranger/Singer Song Writer V3 for Windows Ver.3.2/DoReMix/Music Collage/Micro LOGIC

■体験ソフト付
Micro Musician ver.3.2
（ミュージックネットワーク）

音楽図鑑2（リムショット）

■特別連載企画
向谷実が語るデスクトップ音楽の心

■連載
生福の私的DTM講座
ミュージ郎88PROがマイオーケストラ
基礎から学ぶSC-88の音色設定講座
CMM打ち込み道場
Tin Pan Music Magazine
実践！WRDファイル作成講座
佐藤天平のMIDIサウンドクリニック
フルオーケストラ・シミュレーション講座，他



コンピュータ・ミュージックマガジン Computer Music Magazine VOL.63

■特集
MIDIユーザーのための

インターネット／パソコン通信活用講座

第1部：MIDIユーザーのためのインターネット活用講座
第2部：MIDIユーザーのためのパソコン通信活用講座
①People　②NIFTY-Serve　③PC-VAN MIDI●LINK

■NEW PRODUCTS
View Wave EX（緑電子）

■体験版付特集
PC-98シリーズ用サウンド編集ソフト
サウンドハーモニー（モアソンジャパン）

■特別企画
GM音源内蔵のミニ・シーケンサ
QY22をDTMで活用する

■連載
向谷実が語るデスクトップ音楽の心
生福の私的DTM講座
CMM打ち込み道場
Tin Pan Music Magazine
実践！WRDファイル作成講座，他

『コンピュータ・ミュージックマガジン』バックナンバー常設店リスト

〈北海道地区〉		
旭川市	ブックス平和神楽店	0166(62)7272
〃	三省堂書店旭川店	0166(26)2631
〃	ビブロス旭川大町店	0166(54)6121
北見市	北見工大生協	0157(24)7297
札幌市	アシーネ栄町店	011(781)1147
〃	丸善札幌南1条店	011(241)7254
〃	紀伊国屋書店札幌店	011(231)2131
〃	紀伊国屋書店厚別店	011(892)6101
〃	紀伊国屋書店琴似店	011(644)3345
〃	YES電脳館	011(242)5455
〃	BOOKSいずみ元町店	011(786)2131
〃	丸善ら・がぁーる新札幌DUO店	011(890)2586
〃	北海学園生協	011(811)8689
恵庭市	ビブロス恵庭店	0123(33)7115
室蘭市	丸善ブックプラザ	0143(45)2777
帯広市	ザ本屋さん柏林台店	0155(33)5020
〈東北地区〉		
青森市	ブックショップおおかわ	0177(74)3987
八戸市	西町書房	0178(43)5320
盛岡市	東山堂ブックセンター	0196(53)6464
〃	東山堂都南店	0196(37)3831
〃	第一書店	0196(53)3355
仙台市	仙台文栄堂	022(244)6431
〃	本のゴリラハウス	022(273)5309
〃	本のゴリラハウス宮城野店	022(291)7740
〃	本のゴリラハウス花京院店	022(264)9477
〃	金港堂	022(225)6521
〃	ブックセンタースクラム	022(373)3887
柏町	ブックガーデン佐沼店	0220(22)2011
山形市	八文字屋本店	0236(22)2150
天童市	かとう書店中央店	0236(54)4416
福島市	ブックスみうら	0245(58)9191
いわき市	ヤマニ書房本店	0246(23)3481
郡山市	ブックスペース105	0249(52)0802
〈甲信越地区〉		
塩尻市	平安堂広丘店	0263(57)4545
松本市	自鶴林堂書店	0263(32)5340
飯田市	平安堂飯田店	0265(24)4545
岡谷市	笠原書店	0266(23)5070
下諏訪町	平安堂下諏訪店	0266(28)1111
甲府市	文教堂甲府店	0552(22)4600
新潟市	紀伊国屋新潟店	025(241)5281
長岡市	覚張書店	0258(32)1139
〈関東地区〉		
高崎市	パソコンランドツーワン高崎東口店	0273(26)5221
〃	高崎戸田書店	0273(63)5110
〃	ソフトインサカイ	0273(62)1500
大宮市	ブックセンター押田	048(647)3141
浦和市	須原屋	048(822)5321
川口市	岩渕書店	048(252)2190
川越市	黒田書店川越店	0492(25)3138
所沢市	いけだ書店所沢店	0429(28)3271
新座市	ブックスキャメル	048(472)2219

新座市	TANA BOOKS	048(479)7416
朝霧市	板山名文堂	0484(73)8238
寄居町	グリーンブック寄居店	0485(81)4448
宇都宮市	落合書店オリオン店	0286(34)3777
〃	リブロ宇都宮店	0286(32)3956
西那須野町	ブックプラザ玉書房	02783(6)6662
土浦市	共栄堂	0298(21)6134
水戸市	ツルヤブックセンター	0292(25)2711
勝田市	武石書店	0292(73)1212
〃	ささもと書店	0292(74)5188
市原市	研文堂イトーヨーカドー店	0436(43)4550
〃	研文堂五井店	0436(22)7837
船橋市	リブロ船橋店	0474(25)0111
〃	芳林堂書店津田沼店	0474(78)3737
〃	博文堂	0474(66)2328
千葉市	千葉パルコ改造社書店	043(225)3933
〃	多田屋セントラルプラザ店	043(224)1333
〃	キディランド千葉店	043(225)2011
柏市	新星堂柏店	0471(64)8551
〃	浅野書店	0471(64)2040
川崎市	有隣堂川崎B・E店	044(200)6831
〃	有隣堂川崎アゼリア店	044(245)1231
〃	ブックメイツ新百合ケ丘店	044(952)1250
〃	大塚書店柿生駅東口店	044(999)1777
横浜市	有隣堂横浜駅東口ルミネ店	045(453)0811
〃	横浜そごうブックセンター	045(465)2111
〃	栄松堂書店相鉄ジョイナス店	045(321)6831
〃	トヨムラ横浜店	045(641)7741
〃	文華堂戸塚店	045(864)5151
〃	たまプラーザ 有隣堂	045(903)2191
〃	いずみ書店	045(931)1176
〃	栄松堂書店シアン店	045(311)6146
〃	有隣堂シアルミュージックセンター	045(312)3539
鎌倉市	鎌倉書店	0467(46)2619
茅ヶ崎市	川上書店イトーヨーカドー店	0467(87)0971
平塚市	サクラ書店紅谷町店	0463(23)5666
藤沢市	有隣堂藤沢ミュージックセンター	0466(26)2794
海老名市	三省堂海老名店	0462(34)7161
厚木市	有隣堂厚木店	0462(23)4111
小田原市	伊勢治書店	0465(22)1366
〃	文教堂小田原店	0465(36)3677
千代田区	書泉ブックマート	03(3294)0011
〃	三省堂書店	03(3233)3312
〃	ラオックス・ザ・コンピュータ館	03(5256)3111
〃	書泉グランデ	03(3295)0011
中央区	八重洲ブックセンター	03(3281)1811
〃	山野楽器ピュータラビット	03(3572)0935
港区	雄峰堂新橋NS店	03(3503)6586
品川区	小山ブックセンター	03(3782)3665
渋谷区	大盛堂書店	03(3463)0511
〃	紀伊國屋書店渋谷店	03(3463)3241
新宿区	ぶっくらんど	03(3365)5822
豊島区	芳林堂書店	03(3984)0333
〃	新栄堂書店	03(3984)2345

豊島区	リブロ池袋店	03(5992)8800
〃	西武百貨店池袋店5F楽器売場	03(5992)8627
〃	旭屋書店池袋店	03(3986)0311
葛飾区	林檎堂	03(3604)0255
〃	第一書林	03(3653)2421
大田区	栄松堂書店蒲田店	03(3731)2241
杉並区	湘南堂	03(3314)5555
〃	邦文堂書店	03(3311)3009
〃	信愛書店	03(3333)4961
中野区	はた書店	03(3339)7776
板橋区	博文堂書店大山店	03(3963)4001
北区	ブックス王子	03(3913)2363
江東区	新栄堂書店亀戸駅ビル店	03(3638)2345
八王子市	くまざわ書店	0426(25)1201
〃	文教堂書店めじろ台店	0426(66)0025
立川市	オリオン書房ルミネ店	0425(27)2311
調布市	真光書店	0424(87)2222
町田市	久美堂東急ハンズ店	0427(28)2772
〃	文教堂書店南成瀬店	0427(24)6403
小金井市	キリン堂書店	0423(83)5254
〃	東西書房小金井店	0423(84)1206
国分寺市	あらた書店	0423(22)0055
国立市	東西書店	0425(75)5061
多摩市	くまざわ書店桜ケ丘店	0423(37)2531
五日市町	在原書店	0425(95)0136
〈東海地区〉		
沼津市	吉野屋	0559(23)5676
静岡市	マイコンセンターウエノ	054(286)7993
〃	本のさんぽ径	054(247)1053
藤枝市	システムイン吉野	054(636)0630
焼津市	J&P焼津インター店	054(626)3311
浜松市	ぶっくす三峰上西店	053(464)7839
〃	ぶっくす三峰新橋店	053(442)3200
〃	谷島屋中沢店	053(474)9710
〃	谷島屋M.B店	053(474)5550
〃	リード書店本郷店	053(462)4550
〃	戸田書店幸町	053(474)4762
〃	戸田書店佐鳴台店	053(448)8288
浜北市	谷島屋本沢合店	053(586)1338
吉田町	田中書店	0548(32)6139
豊橋市	精文館書店2階	0532(54)2345
〃	精文館技科大店	0532(47)0624
〃	精文館書店南店	0532(25)2007
大府市	滝書店	0562(47)9515
豊川市	三洋堂書店豊川店	05338(3)0334
蒲郡市	金原書店ヤオハン店	0533(67)3111
西尾市	三愛堂下町店	0563(57)1211
半田市	朋雲堂	0569(21)6077
岡崎市	ホリホック	0564(23)7451
〃	ブックス鎌倉101	0564(54)1822
刈谷市	三洋堂書店刈谷店	0566(24)1134
〃	ブックランド騎士堂	0566(36)1143
〃	ブックセンター名豊	0566(21)7121
〃	シーガル	0566(24)2250
〃	明文堂書店	0566(21)0137
豊田市	精文館書店豊田店	0565(33)3322

豊田市	ブックス・ヤマギワ	0565(29)9671
〃	栄進堂書店八草店	0565(48)8121
〃	三洋堂書店若林店	0565(53)3409
安城市	けやき書店安城店	0566(75)6444
知多市	ブックス三晃	0569(43)5530
名古屋市	三洋堂書店上前津店	052(251)8334
〃	三洋堂書店本店2階	052(832)8202
〃	三洋堂書店鳴海店	052(891)1334
〃	英好堂書店	052(876)8510
〃	岡田書店	052(902)0816
〃	テクノ名古屋	052(581)1241
〃	三洋堂書店猪高車庫東店	052(777)2134
〃	カトー無線本店4F	052(264)1534
〃	OAシステムプラザ大須店2F	052(265)1650
〃	コムロード上前津店	052(323)0033
〃	ブックプラザ天白植田店	052(263)5828
〃	元禄屋書店	052(805)7345
七宝町	ブックベース童夢	052(443)9136
瀬戸市	ブックセンター2栄進堂	0561(84)5534
〃	サンヨウ一菱野書店	0561(84)5534
小牧市	ブックスベル	0568(75)7582
春日井市	アオキ書店	0568(33)7126
一宮市	文泉堂書店	0586(71)2181
〃	三洋堂書店一宮店	0586(77)5734
稲沢市	松清2101	0587(23)6050
扶桑町	カルコス扶桑	0587(92)1991
津島市	津島書店	0567(24)3322
〃	松屋書店	0567(24)6791
〃	ブックスギャラリージパング	0567(32)3719
長久手町	栄進堂書店長久手店	0561(63)2537
三好町	原田屋本店	05613(2)1930
高浜市	いまじん高浜店	0566(53)6650
岐阜市	いちや	0582(29)3127
高山市	ブックハウスリブロ	0577(35)2311
〃	三洋堂書店高山店	0577(33)2834
関市	三洋堂書店関店	0575(24)6034
恵那市	三洋堂書店恵那店	0573(25)8934
可児市	三洋堂書店可児店	0574(63)2334
〃	東文堂可児店	0574(63)5366
土岐市	ブックバーンFC土岐店	0572(55)5471
各務原市	大洞堂ルート21	0583(70)2525
〃	大洞窟堂蘇原店	0583(83)6377
北方町	ブックマート北方店	0583(23)2728
大垣市	大洞堂岐大バイパス店	0584(74)7766
四日市市	白揚書籍部	0593(51)0711
桑名市	白揚西桑名店	0594(31)4151
名張市	別所書店名張西店	0595(63)3878
〃	長谷川堂書店	0595(64)4720
鈴鹿市	別所書店鈴鹿店	0593(78)5226
〃	シェトワ白揚スズカ	0593(82)5221
津市	別所書店南郊店	0592(24)1486
伊勢市	古川書店伊勢みその店	0596(36)0187
〈北陸地区〉		
高岡市	わかすぎ書店大本店	0766(44)1374
小杉町	Booksなかだ小杉店	0766(56)7406
金沢市	J&P金沢店	0762(91)1130

金沢市	北国書林香林坊本店	0762(20)5011
〃	ID・SOFT	0762(53)2424
敦賀市	勝木書店敦賀店	0770(24)2766
富山市	Booksなかだ五福店	0764(32)3066
〃	J&P富山店	0764(22)5033
〃	Booksなかだ天正寺店	0764(91)4731
氷見市	Booksなかだ氷見店	0766(91)3615
〈近畿地区〉		
彦根市	ブックス・K	0749(22)1547
京都市	オーム社書店竹田店	075(644)2611
〃	アバンティ・ブックセンター	075(682)5031
〃	恵文社西大路店	075(691)5932
大阪市	J&Pテクノランド	06(634)1211
〃	紀伊國屋書店梅田店	06(372)5821
〃	旭屋書店本店	06(313)1191
〃	パルネットアビコ店	06(697)1544
〃	ブックストア談新大阪店	06(304)0722
〃	旭屋書店アベノ店	06(631)6051
〃	ビバリヤ書店御堂筋グランドビル店	06(212)8100
〃	ニノミヤPCX TOWN日本橋	06(647)2038
〃	ブックスクエア アド・ホック	06(913)3356
守口市	一九書店	06(908)1865
堺市	天牛堺書店イトーヨーカドー境店	0722(22)1255
〃	ブックス ファミリア	0722(59)8773
泉佐野市	ブックス・パル羽倉橋店	0724(63)8163
箕面市	ブックセラーほうせつ坊島店	0727(24)0080
川西市	キリン堂書店川西店	0727(57)1000
神戸市	ユーカリ南天荘	078(821)5758
〃	ジュンク堂三宮店	078(392)1001
〃	三宮ブックス	078(251)2009
〃	漢口堂書店三宮店	078(331)1156
〃	隆司書店	078(575)3938
〃	ジュンク堂書店住吉店	078(854)5551
〃	ブックフォーラム西神中央店	078(992)0020
姫路市	誠心堂書店	0792(80)2055
伊丹市	ブックランドサンクス	0727(81)4100
三木市	星電社CASA三木店	07948(2)7770
尼崎市	リブロつかしん店	06(420)3070
〃	ダイハン書房 園田店	06(493)7761
香芝市	ブックスおおや	07457(7)7346
西脇市	ごとう書店上野店	0795(22)0337
〈中国地区〉		
広島市	中央書店紙屋町店	082(247)0062
〃	フタバ図書	082(294)0189
下関市	Book PLAZAなかのOJI	0832(48)4460
〃	中野書店	0832(22)6181
〃	ブックスなかの	0832(32)8888
宇治市	ブックスワールド	0832(33)3066
山口市	文栄堂山大前店	0839(23)2319
防府市	ブックランド防府	0835(23)3760
〃	ブックス福島	0835(25)1200
三原市	ワタナベ楽器	0848(63)2181
岡山市	㈱ニノミヤ岡山店	0862(45)1038
〃	紀伊国屋岡山店	0862(32)3411
鳥取市	鳥取ブックセンター	0857(23)6411
益田市	ブックセンタージャスト下本郷店	0856(23)7005

〈四国地区〉		
高松市	宮脇書店本店	0878(51)3733
〃	野田屋電機	0878(51)4545
徳島市	小山助学館	0886(54)2135
松山市	明屋書店本店	0899(41)4141
高知市	メルバ潮工店	0888(33)6001
〈九州地区〉		
北九州市	明屋書店小倉南店	093(961)8081
〃	ベスト電器小倉店4F	093(551)6281
〃	ナガリ書店	093(521)1044
〃	八幡井筒屋ブックセンター	093(643)5511
〃	ページワン鞘ヶ谷店	093(881)1311
福岡市	り〜ぶる天神	092(713)1001
〃	紀伊国屋書店福岡店	092(721)7755
〃	ブックセンターほんだ	092(581)9558
〃	積文館書店新天町店	092(781)2991
〃	ベストマイコン福岡県	092(781)7131
〃	カホマイコンセンター	092(714)5155
飯塚市	ブックス紀伊国屋書店	0948(24)0239
久留米市	エマックスたがみ	0942(33)1841
〃	ブックス江頭	0942(43)6221
八女市	積文館書店八女バイパス店	0943(22)5115
唐津市	ブックス日新堂	0955(72)4721
佐賀市	明林堂書店嘉瀬町店	0952(22)8022
〃	金華堂北バイパス店	0952(32)1965
佐世保市	金明堂早岐店	0956(39)0778
〃	プラスMI	0956(49)2981
〃	金明堂書店	0956(22)4214
〃	佐世保ブックセンター	0956(33)2281
〃	ブックス・アカデミー	0956(48)5503
諫早市	ブックマート諫早	0957(26)6811
〃	Vステーション諫早店	0957(24)5507
武雄市	ブックマート日の出	0954(23)3529
長崎市	スポーツ・エム城栄店	0958(43)1600
大牟田市	ブックセンターひまわり	0944(55)5773
〃	明林堂書店南大牟田店	0944(43)3580
福間町	パートナーズ金修堂	0940(52)4027
大分市	ブックタウン・カク	0975(49)3384
〃	アルファテック	0975(38)2666
〃	ブックバーン小池原店	0975(56)7811
別府市	明林堂書店青山店	0977(23)4353
〃	いけだ書店別府店	0977(26)3373
熊本市	金龍堂水前寺公園店	096(382)5123
〃	伽羅奢健軍店	096(368)2411
〃	明林堂長嶺店	096(387)1501
〃	ブックセンター2001近見店	096(355)2326
八代市	ブックスいわね	0965(33)9831
菊池市	伽羅奢菊池店	0968(24)5985
山鹿市	園木書店	0968(43)1888
鹿児島市	春苑堂書店	0992(22)2131
〃	マルエダブックス	0992(24)2532
〃	石井書店	0992(22)1028
〃	春苑堂ブックプラザ	0992(25)3200

「キュウジュウゴひねも

春爛漫電脳いろいろテンコ

今月の目玉

IBM Aptiva 766



- Pentium133MHz
- 17インチCRT
- 16MB/1.6GB
- 28.8kbpsモデム

限定 ¥298,000

IBM Aptiva Music Vision



- 一体型14インチCRT
- DX4-100MHz/8MB
- 14.4kbpsFAXモデム/540MB
- YAMAHA音源チップ搭載

2407-RYD 限定 ¥119,800

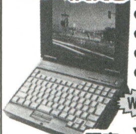
富士通 Desk Power-SX



- Pentium75MHz
- 15インチCRT/8MB
- 4倍速CD-ROM/540MB

FMV57D4S6 限定 ¥139,800

Canon INNOVAノート



- i486DX-4-75MHz
- TFT800×600SVGA
- 8MB/340MB
- Win3.1版

Windows95をプラスして

限定 ¥168,000

Casio QV-10



- デジタルカメラ
- 2.5″TFT液晶付き
- テレビに直接つなげる

定価¥65,000→ ¥39,800

パソコン接続Kit→¥9,800
FDDドライブ→¥23,800

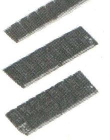
ノート用4倍速CD-ROM



- PCMCIAカード SCSI付
- 4倍速CD-ROM

定価¥49,800
限定 ¥32,800

増設メモリ 大特価・大放出



72ピン
- 4MB……¥13,800
- 8MB……¥21,800
- 16MB……¥39,800
- 32MB……¥88,000

キャラベル CD-620E



- PCMCIAカード付(IDE)
- 6倍速CD-ROM ノートパソコンをお持ちのユーザーへ!!

定価¥49,800→ ¥34,800

外付 SCSI ハードディスク



- コンパクト大容量
- フルーハーフケーブル/ターミネータ付

1GB 定価¥42,800→ ¥34,800
2GB 定価¥76,800→ ¥59,800

PC-9821/Cb10/TA・B



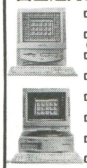
- Pentium100MHz/16MB/850M はじめてでも簡単! すぐ使える 14インチCRT内蔵

定価¥298,000→ ¥207,800

今月の目玉

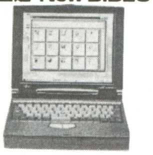
富士通

富士通New Desk Powerシリーズ



Desk Power-CE 一体型/15CRT/FMV5DCE1~3 定価¥268,000
(Pentium100/16MB/850MB/1.44kbpsモデム) アイ・ツー特価¥お問合せ下さい
Desk Power-CM 一体型/15CRT/FMV5DCM1~3 定価¥328,000
(Pentium100/16MB/850MB/2.88kbpsモデム/MPEG・TVチューナー) アイ・ツー特価¥お問合せ下さい
Desk Power-SE 15インチCRTデスクトップ/FMV5DSE1~3 定価¥298,000
(Pentium120/16MB/1GB/2.88kbpsモデム) アイ・ツー特価¥お問合せ下さい
Desk Power-SE 17インチCRTデスクトップ/FMV5DSE71~73 定価¥338,000
(Pentium120/16MB/1GB/2.88kbpsモデム) アイ・ツー特価¥お問合せ下さい
Desk Power-SP 15インチCRTデスクトップ/FMV5DSP51~53 定価¥338,000
(Pentium133/16MB/1GB/2.88bpsモデム) アイ・ツー特価¥お問合せ下さい
Desk Power-SP 17インチCRTデスクトップ/FMV5DSP71~73 定価¥378,000
(Pentium133/16MB/1GB/6倍速CD-ROM) アイ・ツー特価¥お問合せ下さい
Desk Power-TE 15インチCRTタワー型/FMV5DTE51~53 定価¥318,000
(Pentium120/16MB/1GB) アイ・ツー特価¥お問合せ下さい
Desk Power-TP 17インチCRTタワー型/FMV5DTP71~73 定価¥488,000
(Pentium150/16MB/1.2GB/2.88bpsモデム) アイ・ツー特価¥お問合せ下さい

富士通 New BIBLO



- CD-ROM内蔵ノート
- 800×600のSVGA対応TFT
- Pentium100MHzの高速CPU

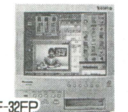
Pentium100/16MB/810MB
4倍CD-ROM/TFT

FMV-5100NA/WS1~3
定価¥488,000→ ¥448,000

FMV-BIBLO B5(FMV-4100NL/T)	¥348,000	¥お問合せ下さい
FMV-BIBLO B5(FMV-4100NL/S)	¥268,000	¥お問合せ下さい
FMV-BIBLO A4(FMV-575NU/W)	¥348,000	¥お問合せ下さい
FMV-BIBLO A4(FMV-575NU/Y)	¥288,000	¥お問合せ下さい
FMV-TOWNS Fresh GT	¥358,000	¥お問合せ下さい
FMV-TOWNS Fresh GS	¥298,000	¥お問合せ下さい

松下

松下 WOODY PD



- テレビ、ビデオを見られるAV機能
- キャプチャー機能で取込みOK!
- PDドライブ(650MB)→大容量
- 1.44kbpsFAXモデム内蔵

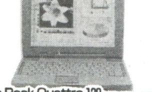
Pentium100/8MB/540MB/
15インチCRT一体型

CF-32FP 定価¥378,000→ ¥218,000

CF-32GP(DX4-100タイプ)	¥318,000	¥149,800
Pro Note Jet AV(CF41DSBBJ)	¥398,000	¥178,000
Woody Note	¥298,000	¥215,800

ソーテック

Win Book Quattro90



- Pentium90MHz
- CD-ROM内蔵
- 大画面12.1TFT800×600

¥439,800

Win Book Quattro 120	¥698,000	¥549,800
Win Book Quattro 90	¥598,000	¥439,800
Win Book Quattro 90D	¥498,000	¥368,000

EPSON

ViVidy Note



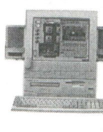
- CD-ROM内蔵Note
- 大画面DSTN800×600
- 一太郎Ver6.3

定価¥398,000→ ¥258,000

ViVidy Note VN-512STX	¥618,000	¥438,000
ViVidy Note VN-590STX	¥538,000	¥384,800
ViVidy Note VN-575STX	¥458,000	¥331,800
ViVidy Note VN-575SD	¥398,000	¥258,000
Mobilio VS-466RI	¥288,000	¥168,000

NEC

PC-9821Cb10/TモデルA・B



- インターネット/ハンズフリー電話/MIDI音源/カラオケソフト/4連装CD-ROM

Pentium100/16MB/850MB/1.44kbpsFAXモデム/キャプチャ一機能TVチューナー内蔵

定価¥298,000→ ¥209,800

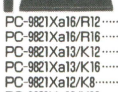
PC-9821V12/S5RモデルA・B



- Pentium120/16MB/850MB/15インチモニター付、スイッチONですぐ使える

定価¥288,000→ ¥208,000

PC-9821Cr13/TモデルA・B



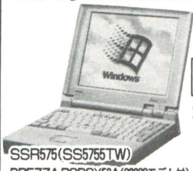
- Pentium133/16MB/850MB/1.44kbpsFAXモデム/4連装4倍速CD-ROM内蔵/TFT液晶

定価¥398,000→ ¥278,000

PC-9821Xa16/R12	¥398,000	¥275,800
PC-9821Xa16/R16	¥448,000	¥309,800
PC-9821Xa13/K12	¥318,000	¥221,800
PC-9821Xa13/K16	¥368,000	¥255,800
PC-9821Xa12/K8	¥278,000	¥194,800
PC-9821Xa12/K12	¥328,000	¥228,800
PC-9821Xv13/R16	¥338,000	¥231,800
PC-9821V13/S5RA・B	¥328,000	¥228,800
PC-9821V13/S5RC・D	¥368,000	¥255,800
PC-9821V13/S5RC・D	¥418,000	¥289,800
PC-9821CX13/T5MA・B	¥398,000	¥275,800
PC-9821CX13/S7MA・B	¥478,000	¥332,000

東芝

東芝 Dyna Book SS-R575



- Pentiumサブノート
- 9.5インチTFT166万色対応
- 高性能マルチメディアノート

Pentium75/8MB
520MBHDD

SSR575(SS5755TW) 定価¥360,000→ ¥268,000

BREZZA PCBCX53A(28800モデム付)	¥228,000	¥164,800
BREZZA PCBCX53C(モデム+OFFICE95)	¥268,000	¥198,000
Dyna Book SS-R590(SS5907TW)	¥498,000	¥359,800
Dyna Book SS-R575(SS5755TW)	¥368,000	¥268,000
Dyna Book GT-R590(GR0908SW)	¥448,000	¥324,800
Dyna Book GT-R590(GR0908TW)	¥498,000	¥364,800
Dyna Book GT-R575(GR0758SW)	¥398,000	¥293,800
Dyna Book GT-R575(GR0758SA)	¥428,000	¥312,800
Dyna Book GT-R575(GR0758TW)	¥438,000	¥319,800
Dyna Book GT-475(GT4755M9)	¥318,000	¥234,800
Dyna Book GT-475(GT4755A9)	¥248,000	¥184,800

IBM

New! Aptivaシリーズ

全機種、全タイプ 16MBメモリ/1.6GB/28800bpsFAXモデム標準



Aptiva560(2144-S20)	Pentium120/15インチCRT	¥278,000
Aptiva770(2168-S50)	Pentium133/15インチCRT	¥298,000
Aptiva775(2168-S55)	Pentium133/17インチCRT	¥338,000
Aptiva785(2168-S65)	Pentium150/17インチCRT	¥388,000

有効オプション
キャッシュ128K…¥20,800/1MBビデオメモリ…¥9,800

IBM Think Pad 701C/Cs



- バタフライ/分割式フルキーボード
- 10.4大型液晶
- A4より小さい2.0kg

i486DX4-75MHz/8MB/720 or 540MB

Think Pad 701Cs(DSTNモデル)	¥378,000→	¥199,800
Think Pad 701C(TFTモデル)	¥498,000→	¥248,000
Think Pad 530CS(2605-7FV)	¥OPEN	¥278,000
Think Pad 530CS(2605-7FK)	¥OPEN	¥358,000
PS/V Master P120	¥OPEN	¥198,000
PC110(2431-YDO)	¥OPEN	¥149,800
PC110(2431-YD1)	¥OPEN	¥178,000
PC110(2431-YDW)	¥OPEN	¥258,000

FM-LABアイ・ツー TOWNS

FMV-TOWNS Fresh・GT



- Desk PowerとTOWNSが合体!
- DOS/VとTOWNSソフトが1台で使える
- Pentium90/8MB/850MB/1.44Kモデム
- 15インチCRT/TVチューナー内蔵

定価¥358,000→ ¥299,800

(GT1……一太郎/GT2……OASYSモデル)

FMV-TOWNS Fresh GS1	¥298,000	¥258,000
FMV-TOWNS モデルH	¥298,000	¥258,000

TOWNSオプション

FMT-TU101W(チューナーユニット・白)	定価¥ 38,800	¥27,800
FMT-SP101W(アンプスピーカシステム・白)	定価¥ 29,800	¥20,800
FMT-SP201W(ミニアンプスピーカーシステム・白)	定価¥ 13,800	¥ 9,800
FMT-SP301(アクティブスピーカーシステム・白)	定価¥ 18,000	¥13,300
FMT-PD104(TOWNSマウス・白)	定価¥ 3,000	¥ 2,300
FMT-PAD601(6ボタンパット)	定価¥ 3,800	¥ 2,780
FMT-PAD401(TOWNS対応ワイヤレスパット)	定価¥ 7,800	¥ 6,200
FMM-PAD301(マーティー用パット)	定価¥ 2,500	¥ 1,800
FMM-MO301(マーティー用マウス)	定価¥ 3,800	¥ 2,800
FMT-TB111W(タブレット・白)	定価¥ 39,800	¥28,850
FMT-RCT1(ワイヤレスコマンダー)	定価¥ 9,500	¥ 6,600
FMT-3631(Windowsアクセラレータカード)	定価¥ 98,000	¥69,800
FMT-3632(H用Windowsアクセラレータカード)	定価¥128,000	¥89,800
FMT-418(ビデオカードIII)	定価¥ 59,800	¥41,500
FMT-412B(ビデオカードII)	定価¥ 40,000	¥27,800
FMT-452(MPEGデコーダカード)	定価¥ 58,000	¥42,800
FMT-462(フルカラーカード)	定価¥128,000	¥89,800
FMT-417(ビデオ出力ユニット・白)	定価¥ 59,800	¥41,800
FMT-726(変換コネクターV)	定価¥ 3,800	¥ 2,800
FMT-727(変換コネクターT)	定価¥ 3,800	¥ 2,800
FMT-723(CRTケーブル)	定価¥ 8,000	¥ 6,400
FMT-724(UR・UG・UX用CRTケーブル)	定価¥ 4,000	¥ 3,200
FMT-402(MIDIカード)	定価¥ 35,000	¥25,800
FMT-403A(MIDI音源カード)	定価¥ 72,800	¥51,800
FMT-121(SCSIカード)	定価¥ 30,000	¥21,000
FMT-FD304(HC・FET/S用3.5″増設FDD″)	定価¥ 15,000	¥10,800
MC-P12T(FMT-402互換MIDIカード)	定価¥ 19,800	¥13,800
S・MPU/FMT(FMT-403A上位互換音源カード)	定価¥ 33,800	¥29,800
SC-55mkII(MIDI音源)	定価¥ 55,000	¥39,800
SC-88VL(MIDI音源)	定価¥ 69,000	¥54,800
ODBT-486Z(DX4等対応ODPカード)	定価¥ 25,800	¥19,500
ODBT-486F(DX2等対応ODPカード)	定価¥ 19,800	¥15,500

TOWNS専用ソフト TOWNS

OS言語

MS-DOS V3.1(L36)基本機能	定価¥ 8,800	¥ 6,300
MS-DOS V3.1(L36)拡張機能	定価¥ 8,200	¥ 5,400
MS-DOS V6.2(L10)基本機能	定価¥12,800	¥ 8,700
MS-DOS V6.2(L10)拡張機能	定価¥10,000	¥ 6,800
MS-WINDOWS3.1(L12)	定価¥18,800	¥12,900
TOWNSシステムウェアV2(L50)	定価¥25,000	¥17,500
F-BASIC386 V2.1(L20)	定価¥25,000	¥16,500
F-BASIC386 コンパイラ V2.1(L20)	定価¥45,000	¥29,700
High Cコンパイラ・マルチメディア開発キット V1.7	定価¥40,000	¥29,700

DIM・ワープロ他

TOWNS GRAPH V2.1	定価¥12,800	¥ 9,800
キュービックスケッチ	定価¥24,800	¥16,800
TOWNS Full Color V2.1	定価¥24,800	¥21,800
TOWNS Paint II V1.1(L10)	定価¥48,000	¥32,800
Home STUDIO V2.1(L10)	定価¥12,800	¥ 8,800
ビデオ工房V1.3(L10)	定価¥24,000	¥16,800
楽KANDE V1.1(L20)	定価¥34,800	¥25,100
MUSIC PRO・TOWNS	定価¥18,800	¥13,500
MUSIC PRO・TOWNS MIDI版	定価¥30,800	¥29,800

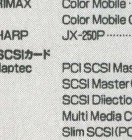
EUPHONY II MTR V1.1(L10)	定価¥49,800	¥32,400
EUPHONY II SCORE V1.1(L10)	定価¥49,800	¥32,400
ハイパー雀名人II	定価¥42,000	¥27,300
テラTOWNS II	定価¥32,000	¥22,400

ゲーム

Sim CITY 2000	定価¥ 9,800	¥ 7,200
信長の野望 天翔記	定価¥14,800	¥10,800
プリンセスメーカー2	定価¥14,800	¥11,100
サイベリア	定価¥ 8,800	¥ 6,700
ウイングコマンダー2	定価¥10,800	¥ 7,500
パワ・ドール2	定価¥11,800	¥ 9,400
しゅっぽっぽ	定価¥ 6,800	¥ 4,900
[illegible]	定価¥ 9,800	¥ 7,350
日本の淡水魚	定価¥ 7,800	¥ 6,240
オラクルの宝石	定価¥ 9,800	¥ 7,040
RAC RALLY	定価¥12,800	¥ 9,500
アメリカ横断ウルトラクイズ(WIN)	定価¥ 7,770	¥ 5,800
提督の決断2	定価¥16,800	¥12,800
[illegible]2	定価¥12,800	¥10,800
同級生2	定価¥ 9,800	¥ 7,300
ドラゴンナイト4	定価¥ 8,800	¥ 6,800
A列車で行こう4(WIN)	定価¥12,800	¥ 9,800

永年続きました「Oh! FM-TOWNS」の雑誌が廃刊となりましたが、アイ・ツーは、「FM-LAB」として、TOWNSユーザーの為に販売又サポートを続けてまいります! TOWNSは永遠に不滅です!!

FM-TOWNS II Fresh・ES



- DX2-66/8MB/260MB/倍速CD-ROM
- 15′モニター/Windows3.1/OASYS-Win インストール済

限定50台

定価¥298,000→ ¥69,800

オプション周辺機器・ソフト(メモリ/イメージスキャナ/HDD/MO/モニター)

●ディスプレイモニター

飯山電機	MF-8615E II(フラット/15′)	定価¥39,800	¥ 35,800
	MF-8617E(フラット/17′)	定価¥79,800	¥ 62,800
	MT-8617E(ダイヤモンドトロン/17′)	定価¥108,000	¥ 78,800
	MF-8221E(フラット/21′)	定価¥168,900	¥139,800
SONY	CPD-15SF8(トリニトロン/15′)	定価¥64,800	¥ 47,800
	CPD-17SF8(トリニトロン/17′)	定価¥99,800	¥ 72,800
アルファデータ	ACM-215(フラット/15′)	定価¥69,800	¥ 47,800
	ACM-517(フラット/17′)	定価¥89,800	¥ 58,800
MAG	DX15T(トリニトロン/15′)	定価¥88,000	¥ 38,800
	DX17NE(フラット/17′)	定価¥89,800	¥ 54,800
	MXE17S(トリニトロン/17′)	定価¥118,000	¥ 65,800
	MXP17S(トリニトロン/17′)	定価¥158,000	¥ 75,800
TOTOKU	CV173(ダイヤモンドトロン/17′)	定価¥148,800	¥ 99,800
	CV174(ダイヤモンドトロン/17′)	定価¥116,000	¥ 78,800

●プリンター

Canon	BJC-35V	定価¥54,800	¥ 27,800
	BJC-210J	定価¥29,800	¥ 23,800
	BJC-410J	定価¥59,800	¥ 42,800
	BJC-610JW	定価¥69,800	¥ 48,800
	BJ-455J	定価¥79,800	¥ 58,800
	BJ-220JC II	定価¥69,800	¥ 39,800
	LBP-730	定価¥248,000	¥168,000
	LBP-720	定価¥198,000	¥138,000
EPSON	MJ-500C	定価¥49,800	¥ 28,800
	MJ-800C	定価¥79,800	¥ 47,800
	MJ-910	定価¥89,800	¥ 66,800
	MJ-3000	定価¥148,000	¥109,800
	MJ-5100	定価¥198,000	¥145,000
ALPS	MD-2000	定価¥79,800	¥ 57,800
日本HP	Leaser Jet5L	定価¥69,800	¥ 48,800
富士通	XJ-500	定価¥79,800	¥ 34,800

●HDD

ジェフ	GF-540(540MB/外付)	¥25,800
	GF-1000(1GB/外付)	¥39,800
	GF-2000(2GB/外付)	¥82,800
シーゲート	ST-51080A(1GB/内蔵IDE)	¥24,800
ウエスタン	WDAC-31200(1.2GB/内蔵IDE)	¥25,800
	WDAC-31600(1.6GB/内蔵IDE)	¥37,800
パナソニック	IF-1000JD(PD)外付	¥79,800
キャラベル	PD-650/AT(PD)外付	¥72,800
SyQuest	EZドライブ(135MB)SCSI外付	¥27,800
マクセル	Zipドライブ(100MB)外付	¥24,800

●イメージスキャナ

EPSON	GT-5000WINP/WINS	¥39,800
	GT-8500WIN/ART	¥68,800
	GT-9000WIN/ART	¥98,000
	パラレルI/F接続kit	¥ 7,000
Canon	IX-4025	¥34,800
	SCSI接続kit/SI-60	¥23,800
日本HP	Scan Jet 4C	¥96,800
	Scan Jet 4S(OCRソフト付)	¥37,800
マイクロテック	Page Wiz(OCRソフト付)	¥36,800
PRIMAX	Color Mobile	¥15,800
	Color Mobile Office	¥27,800
SHARP	JX-250P	¥49,800

●SCSIカード

Adaptec	PCI SCSI Master(PCI)	¥27,800
	SCSI Master(ISA)	¥25,800
	SCSI Diiection(ISA)	¥14,800
	Multi Media Connection(ISA)	¥ 9,800
	Slim SCSI(PCM CIA)	¥12,800
マクニカ	Miracl SCSI(PCM CIA)	¥18,800

すのたりのたりかな」

春の日にメモリー貧者の詠める嘆きの一句

盛セール豪華絢爛開催中

アナタのいらなくなった、ソフト/ハード/本体を高～く買い取ります。

パソコンソフト高額買取表　3月号

美少女ソフト

あゆみちゃん物語 実写版	¥2,400
YES・HG−E・V・V−	¥3,500
遺作	¥3,000
EVE−bursterror−	¥3,000
イツパツJANG	¥2,000
インモラル・スタディ(各)	¥1,200
エイミーと呼ばないでっ CD	¥2,500
ACE OF SPADES	¥2,800
エスカレーション'95	¥2,400
ONLY YOU	¥3,900
GIRL	¥2,000
学園ソドム	¥2,500
カスタムメイト3	¥4,000
COMING HEART	¥3,000
機械じかけのマリアン	¥1,800
霧島診療所の午後	¥2,000
緊縛の館	¥2,500
黒の断章	¥1,800
こうかん日記第2章	¥3,800
拘束(CD)	¥2,500
ここは楽園荘2	¥2,800
琴緋ヶ丘物語	¥2,400
サイバーイリュージョン	¥2,000
櫻の社	¥2,500
SEEK	¥2,500
ジェラシー	¥2,000
シャレード	¥1,500
JACK−背徳の女神−	¥2,000
尋問遊戯	¥2,200
スーパーエクセレント大戦 S-EX	¥3,000
Sala	¥2,400
セクスフレス	¥2,000
Cest・la・vie	¥2,400
XEDISS	¥2,500
ソーサルキングダム	¥2,500
卒業アルバム	¥2,500
禁忌/タブー	¥2,500
たまご料理(CD付)	¥2,400
ツーショットダイアリー2 1/4	¥2,000
TEEN	¥2,500
Dangel	¥3,000
DPS全部	¥2,500
同級生	¥2,500
同級生2	¥2,400
ドラゴンナイト4	¥2,400

七英雄物語 II	¥3,000
Never Land	¥3,000
VIPER−V6～10(各)	¥1,500
VIPER−V12	¥2,000
VIPER−GTS	¥1,500
VIPER−RSシリーズ(各)	¥1,000
バニシング・ポイント	¥2,000
晴れのち胸さわぎ	¥2,500
パワースレイブ	¥3,000
ひいどろドロップス	¥3,000
桃色の姉妹	¥3,500
美乳ハンター	¥2,000
Figre	¥2,000
フェルミオン	¥3,000
BLACK BIRD	¥2,500
フリカンテイ	¥3,000
放課後は別の顔	¥2,000
麻雀幻想曲 III	¥3,000
舞夢	¥2,500
魔女狩りの夜に	¥3,000
真奈美	¥1,800
マリンルージュ	¥2,500
3つの願い	¥2,000
ミュウ	¥2,000
魅惑の調書	¥3,200
夢幻夜想曲	¥2,200
夢幻泡影	¥2,000
MOON GATE	¥2,500
ムーンライトエナジー2	¥3,000
五月倶楽部 メイクラブ	¥2,000
メッセンジャーフロムダークナイト	¥2,500
メビウスロイド	¥1,800
Memories	¥2,000
ももこちゃん for Me	¥3,000
妖獣記2	¥2,500
吉永サユリがやって来るヤァヤァヤァ	¥3,500
LEAP	¥1,500
Libido7	¥2,500
Libido7 インパクト	¥3,500
Ribbon	¥2,500
猟奇の檻	¥2,800
リリス	¥3,000
レッドゾーン クライマックス(各)	¥1,500
レッスルエンジェルスV1	¥3,000
レッスルエンジェルスV2	¥5,000
ロマンスは剣の輝き	¥2,000

PC-9801ふつう

ああ女神さまっ	¥5,000
アマランスIV	¥3,500
アローン イン ザ ダーク2	¥4,000
維新開国	¥3,400
馬なり1ハロン劇場2	¥3,500
A列車で行こう IV	¥3,000
F-15ストライクイーグル III	¥3,500
機動戦士ガンダム マルチフルオペレーション	¥3,000
銀河英雄伝説VI EXset	¥3,500
後漢史	¥2,500
3×3EYES 吸精公主プレミアム版	¥3,200
Sim City 20000DX	¥2,500
Sim Town	¥4,000
シユヴァルツシルトEX	¥2,500
スレイヤーズ	¥3,500
大戦略 WIN	¥3,500
ダークセラフィム	¥3,000
テーマパーク CD版	¥3,500
天地無用！極楽CD-ROM	¥1,500
天地無用！日めくりカレンダー	¥1,500
天地無用！魎皇鬼	¥4,000
東京トワイライトバスターズ	¥2,500
DOOM II	¥3,500
トキオ2	¥3,400
八八艦隊物語	¥4,400
パラケルススの魔剣	¥2,500
POWER DOLLS	¥2,500
POWER DOLLS 2	¥2,500
POWER DOLLS 2 DASH	¥2,800
ブランディッシュ3 リニューアル	¥3,000
プリンセスメーカー2 for WIN	¥6,000
ファーランドストーリー	¥1,500
ファーランドストーリー(伝記～大地)	¥2,000
ファーランドストーリー−神々の遺産−	¥3,000
ファーランドストーリー−獣王の証−	¥2,000
ぷよぷよ通	¥2,500
ポリスノーツ	¥4,000
無人島物語	¥3,200
無人島物語 2	¥4,500
メルディーランサー	¥3,000
メリクリウスプリティー	¥3,000
ルナティックドーン WIN95版	¥4,000
LEGAM	¥3,500
レジオナルパワーIII SP	¥4,000
ローマは一日にして成らず	¥3,000

TVゲームソフト高額買取表 3月号

SEGA・SATURN

アイドル雀士スーチーパイREMIX	¥3,800
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥2,500
Wizard' Harmony	¥2,500
ウイングアームズ	¥3,000
F1 Live Imfomation	¥3,200
X-MEN	¥3,000
海底大戦争	¥3,200
ガンバード	¥3,200
キング オブ ボクシング	¥2,800
結婚 —Marriage—	¥3,500
CREATURE SHOCK	¥3,800
クオヴァディス	¥3,700
クロックワークナイト 上下巻SET	¥3,000
ゴジラ —列島震撼—	¥3,000
ザ・ハイパーゴルフ	¥3,000
シムシティー2000	¥2,500
スーパーリアル麻雀グラフィティー	¥4,500
スーパーリアル麻雀 PV	¥3,000
卒業2	¥2,500
ダライアス 外伝	¥3,200
ちびまる子ちゃんの対戦ぱずる王	¥3,200
デイトナUSA	¥2,800
デジタルピンボール LG	¥2,800
テーマパーク	¥3,500
DX 人生ゲーム	¥3,200
闘神伝 S	¥3,000
峠 KING THE SPIRITS	¥2,800
ときめき麻雀パラダイス	¥3,500
ドラゴンボールZ 真武闘伝	¥2,800
信長の野望 —天翔記—	¥4,000
野茂英雄 WSベースボール	¥3,000
ハットトリックヒーローS	¥2,800
バーチャ フォトスタジオ	¥3,200
VR SEGA・SATURN	¥2,800
HANG ON GP'95	¥2,500
必殺パチンココレクション	¥4,000
プリンセスメーカー2	¥4,000
遥かなるオーガスタ3	¥3,000
北斗の拳	¥3,000
マジカルドロップ	¥3,000
麻雀狂時代 コギャル放課後編	¥4,000
メタルファイター MIKU	¥2,500
レイヤーセクション	¥2,800
ワールドアドバンスド大戦略	¥3,500
湾岸デッドヒート	¥3,000

PLAYSTATION

アジャイルウォーリアー	¥3,000
AIV EVORUT ON GLOBAL	¥4,000
Wizard's Harmony	¥2,800
ウイニングポストEX	¥3,500
NBA パワーダンカーズ	¥3,200
オセロワールドII	¥3,200
海底大戦争	¥3,000
カルネージハート	¥4,000
ガンバード	¥3,200
祇園花	¥3,000
キリーク ザ ブラッド2	¥3,500
クラシックロード	¥3,800
ザ ファイヤーメン2	¥3,000
三国志 IV	¥4,500
上海 万里の長城	¥2,500
新日プロレスリング 闘魂列伝	¥2,500
STALFDER —鉄甲飛空団—	¥3,500
戦闘国家	¥3,500
卒業2	¥3,000
ただいま惑星開拓中!	¥2,500
超兄貴 —究極無敵銀河最強男—	¥2,500
通天閣	¥3,000
Dの食卓	¥3,000
テーマパーク	¥3,000
鉄拳 TEKKEN	¥2,500
鉄道王 '96	¥3,000
東京ダンジョン	¥3,200
土器王記	¥3,200
ときめきメモリアル	¥4,000
ときめきメモリアル 限定版	¥7,000
ナムコマージャン スパローガーデン	¥3,800
ナムコミュージアム vol.1	¥3,200
信長の野望 —覇王伝—	¥3,000
ハイオクタン	¥2,800
パーフェクトゴルフ	¥4,800
HORNED OWL 限定SET	¥5,800
ブレイクスルー	¥3,000
Floating Runner	¥3,500
負けるな! 魔剣道2	¥2,800
マジカルドロップ	¥3,000
メタモルパニック DOKI DOKI 妖魔バスターズ	¥3,000
燃えろ!プロ野球'95	¥2,600
雷電プロジェクト	¥2,000
ライフスケイプ —生命40億年はるかな旅—	¥3,000
ROBO—PIT	¥3,500

この価格表は2月10日現在の買取価格です。相場により価格が変動しますのでお早めにどうぞ。

SONY プレイステーション本体・ソフト
超高価で買い取りします

いらなくなったソフトや本体を持っている人は
——— すぐに送って下さい

アイ・ツーでは下のTVゲームを特に高額で買い取りしています

SEGAサターン　SONYプレイステーション
任天堂スーパーファミコン　SNKネオジオ・ネオジオCD

この他のTVゲーム商品も買い取りますので、
——— 不要品があれば、送ってね

業界一と評判の超高価買い取りで大得しよう!

アイ・ツー買取り＆下取りシステム

● 迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2～3日)
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
※下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

2
荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。(所要日数1～2日)
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

3
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)

4
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★

＊高額買取のコツは…(買取のお・約・束)

その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要！
その3…付属品は有るだけつける。(箱、説明書、CDの帯など)
その4…できるだけキレイして売ろう。(ピカピカに。)
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。(大事にね。)
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。(売り時が大事！早さは命！)
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう‼(これが1番大事。)

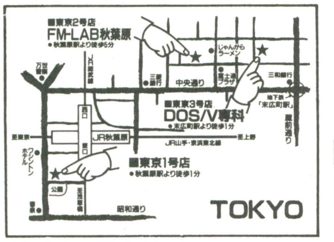
- ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
- パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
- ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。

売りたいアナタは

アイ・ツー東京買取りセンター　☎03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

アイ・ツー大阪買取りセンター　☎06-632-0012
大阪市浪速区日本橋5-6-1 桃兵ビル2F

激安中古品 全品動作保証付き
買いたいアナタは! まずお電話下さい‼
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい‼
大阪06-632-0012　東京03-3254-1214
大阪市中央区難波千日前15-18　東京都千代田区神田佐久間町1-17



通販電話03-5294-1112　03-5256-1112　FAX03-3254-1213

● アイ・ツーのお支払い方法は….

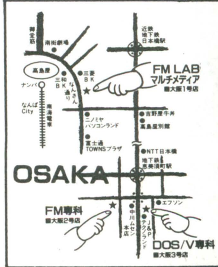
1 全国代金着払い配達	2 お近くの銀行より振込払い	3 お近くの郵便局より振込払い	4 お近くの郵便局より現金書留払い	5 アイ・ツーラクラク クレジット(分割)払い
お申し込みはお電話1本！商品お届け時のお支払いでOK！(実質送料・手数料が必要です)	(ご送金前に必ずTelにて商品代金・送料・消費税の合計額をご確認の上、お届け先・お名前・Telをご連絡下さい。) 三和銀行・針中野(ハリナカノ)支店・普通No.1046998 (お振込み手数料￥103～￥721はご負担願います。)	郵便局口座 00940-2-104341 ㈱アイ・ツー お振込手数料￥60～￥210はご負担願います。	〒101 東京都千代田区外神田3-8-17 ㈱アイ・ツーへご送金下さい。	頭金不要！商品は今すぐお手元に！お支払いは月々ゆとりの￥3,000より。業界超低金利！夏or冬のボーナス一括～四括払いもOK！手続きカンタン。お気軽にお申し込み下さい。

※ご注文商品名をお忘れなくメモにて同封して下さい。切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。おつりのなき様ご送金下さい。

年中無休
Information & Interface
株式会社アイ・ツー

各種クレジットカードもO.K!

支払 回数	1	6	10	12	15	18	24	36	48	60
顧客手数料率	2.06	3.00	4.20	4.89	6.50	7.50	10.00	14.30	18.70	24.00



超優良中古パソコン

●全商品保証付き
●代金引換システム
●土日祝祭日配達OK

デスクトップ(5インチ)

PC-9801VX21(80286/10MHz) ……¥348,000▶ ¥8,000
PC-9801RX21(80286/12MHz) ……¥338,000▶ ¥12,000
PC-9801RX51(80286/12MHz/40MBHD) ……¥508,000▶ ¥16,000
PC-9801DX2(80286/12MHz) ……¥318,000▶ ¥15,000
PC-9801DX5(80286/12MHz/40MBHD) …¥468,000▶ ¥19,000
PC-9801RA21(386/20MHz) ……¥498,000▶ ¥19,000
PC-9801RA51(386/20MHz/40MBHD) ……¥668,000▶ ¥23,000
PC-9801DA2(386/20MHz) ……¥448,000▶ ¥22,000
PC-9801DA5(386/20MHz/40MBHD) ……¥598,000▶ ¥26,000
PC-9801BX2/M2(486SX/25MHz/1.6RAM) …¥192,000▶ ¥28,000
PC-9821AP2/M2+RAM+HDD(486DX2/66MHz/7.6RAM/120MBHD) ¥63,000
PC-9821AP2/M2+RAM+HDD(486DX2/66MHz/7.6RAM/240MBHD) ¥70,000
PC-9821AP2/M2+RAM+HDD(486DX2/66MHz/7.6RAM/420MBHD) ¥77,000

デスクトップ(3.5インチ)

PC-9801EX2(80286/12MHz) ……¥348,000▶ ¥16,000
PC-9801ES2(386SX/16MHz) ……¥448,000▶ ¥22,000
PC-9801ES5(386SX/16MHz/40MBHD) …¥638,000▶ ¥26,000
PC-9801DX/U2(80286/12MHz) ……¥318,000▶ ¥18,000
PC-9801DX/U5(80286/12MHz/40MBHD) …¥468,000▶ ¥22,000
PC-9801DS/U5(386SX/16MHz/40MBHD) …¥508,000▶ ¥28,000
PC-9801DA/U2(386/20MHz) ……¥448,000▶ ¥26,000
PC-9801DA/U5(386/20MHz/40MBHD) ……¥598,000▶ ¥30,000
PC-9801DA/U7(386/20MHz/100MBHD) ……¥698,000▶ ¥34,000
PC-9801BX/U2(486SX/20MHz) ……¥218,000▶ ¥25,000
PC-9801BX3/U2(486SX/33MHz) ……¥98,000▶ ¥36,000
PC-9801BX4/U2-z(Pentium/63MHz/2.0RAM/540MBHD/CD-ROM) …¥211,000▶ ¥68,000
PC-9821CS2/S2(486SX/33MHz/5.6RAM/170MBHD/CD-ROM/マルチCRT付) ……¥428,000▶ ¥68,000
PC-9821Ap/U2(486DX2/66MHz/7.6RAM/120MBHD) ……¥65,000
PC-9821Ap/U2(486DX2/66MHz/7.6RAM/240MBHD) ……¥72,000
PC-9821Ap/U2(486DX2/66MHz/11.6RAM/420MBHD) ……¥85,000
PC-9821Ap/U2(486DX2/66MHz/11.6RAM/540MBHD) ……¥89,000
PC-9821XE/U7W(486SX/33MHz/5.6RAM/210MBHD) ……¥238,000▶ ¥59,000
PC-9821XS/U7W(486DX2/66MHz/5.6RAM/210MBHD) ……¥348,000▶ ¥66,000
PC-9821XP/U8W(intelDX4/100MHz/5.6RAM/270MBHD) ……¥448,000▶ ¥76,000
PC-9821XP/C8W(intelDX4/100MHz/5.6RAM/340MBHD/CD-ROM) …¥488,000▶ ¥86,000
PC-H98S/U8-002(486SX/20MHz/1.6RAM) ……¥548,000▶ ¥21,000
PC-H98S/U8-040(486SX/20MHz/1.6RAM/40MBHD) ……¥698,000▶ ¥25,000
i486DX2/66MHz DOS/V(ハンステック社)(16RAM/340MBHD)‥¥437,800▶ ¥49,800
J-3100ZX171+RAM(東芝)(486/33MHz/12RAM/170MBHD) ¥38,000

〈Macintosh〉

Mac II fx(4MB/HD80/KANJIモデル) ……¥28,000
Mac II fx(4MB/HD160/KANJIモデル) ……¥38,000
Mac II cx(4MB/HD80/KANJIモデル) ……¥32,000
Mac II cx(8MB/HD80/KANJIモデル) ……¥38,000
Mac II ci(8MB/FD/KANJIモデル) ……¥36,000
Mac II ci(5MB/FD/KANJIモデル) ……¥32,000
Mac II ci(10MB/FD/KANJIモデル) ……¥40,000
Mac II ci(5MB/HD80/KANJIモデル) ……¥38,000
Mac II ci(8MB/HD230/KANJIモデル) ……¥48,000
Mac専用カラー12インチモニター ……¥12,000
Mac II 専用カラー13インチモニター(640×480) …¥15,000
Mac専用カラー16インチモニター(832×624/0.26) …¥38,000

ディスプレー

14インチCRT(少々画面焼け有り)(PC-9801用CRT：N5913) ……¥3,000
PC-KD854(14インチカラー：640×400/0.39㎜) ……¥89,800▶ ¥8,000
PC-KD854N(14インチカラー：640×400/0.39㎜) ……¥84,800▶ ¥10,000
PC-KD853N(14インチカラー：640×400/0.31㎜) …¥118,000▶ ¥12,000
PC-KD882(15インチカラー：640×400/0.31㎜) ……¥89,800▶ ¥14,000
PC-KD881(15インチカラー：640×400/0.28㎜) ……¥118,000▶ ¥16,000
PC-KD1521(15インチカラー：640×400/0.31㎜) ……¥89,800▶ ¥15,000
PC-KD1511(15インチカラー：640×400/0.28㎜) …¥118,000▶ ¥18,000
N5913L(G)(14インチカラー：640×400/0.31㎜) …¥138,000▶ ¥10,000
N5913U(14インチカラー：640×400/0.28㎜) …¥105,000▶ ¥14,000
N5926-02(15インチカラー：640×400、1120×750/31KHz〜50KHz/ハイレゾ) ……¥283,000▶ ¥19,000
PC-TV454(15インチカラーTVチューナー付：640×400/0.35㎜/15〜17KHz/22〜26KHz/29〜34KHz自動切替え) ……¥128,300▶ ¥28,000
PC-KH1511(15インチカラーPC-H98専用ハイレゾ/640×750/0.28㎜)……¥15,000
PC-KD1522(15インチマルモード：640×400、640×480/0.31㎜) ……¥99,800▶ ¥20,000
MF-8615B(アイデクソン)(15インチマルチスキャン/1120×768/24〜66KHz) ……¥27,000

特価情報



(ディスプレイ別売)

98FELLOW

PC-9801BX4/U2Z(新古品)

●CPU Pentium63MHz ●メモリ 2MB
●3.5インチFDD×2ドライブ
● HDD 540MB ●CD-ROM 2倍速
●ウインドウアクセラレータ内蔵

最大メモリ容量も64MBと、Windows3.1等のGUI環境にも余裕で対応。プラグ＆プレイ、パワーマネジメント機能、高速シリアルインターフェースなどWindows95に向けた先進機能も装備。汎用拡張スロットも3スロット装備し、自由なシステム構築が可能。

標準価格 ¥211,000→ 特価 **¥68,000**

LS-2617FNII(ICM)(17インチマルチスキャン/1280×1024/0.26㎜) …¥119,800▶ ¥58,000
14インチマルチスキャン(各社有)(1120×768/24〜57KHz) ……¥23,000
J31MCD01(東芝)(14インチカラーマルチモード：640×480、0.28㎜、DSUB9ピン) …¥148,000▶ ¥18,000

ノート・ラップトップ

PC-9801NS/20(386SX/12MHz/20MBHD) …¥448,000▶ ¥39,000
PC-9801NS/E20(386SX/16MHz/20MBHD) …¥378,000▶ ¥44,000
PC-9801NS/T40(386SL98/20MHz/40MBHD) ……¥398,000▶ ¥53,000
PC-9801NS/R40(486SXJ/16MHz/40MBHD) ……¥378,000▶ ¥59,000
PC-9801NS/A(486SX/33MHz) ……¥248,000▶ ¥64,000
PC-9821Nd(486SX/33MHz/DS-STNカラー) ……¥348,000▶ ¥79,800
PC-9821Ne(486SX/33MHz/3.6RAM/TFT) ……¥588,000▶ ¥108,000
PC-9821Ne2(486SX/33MHz/TFTカラー) ……¥458,000▶ ¥114,000
PC-9821Ne3(486DX2/50MHz/TFTカラー) …¥258,000▶ ¥126,000
PC-9821Ne2/340W仕様(486SX/33MHz/5.6RAM/340MBHD/TFT) …¥578,000▶ ¥139,000
PC-9821Ld/350A2(486SX/33MHz/STNカラー/350MBHD) …¥398,000▶ ¥118,000
PC-9801T/W2(ラップトップ386SX/16MHz) …¥548,000▶ ¥27,000
PC-9801T/W5(ラップトップ386SX/16MHz/40MBHD) ¥758,000▶ ¥32,000
PC-9801T/F5(ラップトップ386SX/16MHz/40MBHD/TFTカラー) ……¥48,000
PC-9801T/F71(ラップトップ386SX/16MHz/100MBHD/TFTカラー) …¥55,000

プリンター

PC-PR101G(80桁シリアル：漢字55字/秒) ……¥138,000▶ ¥18,000
PC-PR201G(136桁シリアル：漢字55字/秒) …¥158,000▶ ¥24,000
PC-PR201GS(136桁シリアル：漢字55字/秒) ……¥135,000▶ ¥32,000
PC-PR201/45L(136桁シリアル：漢字45字/秒) ……¥95,000▶ ¥29,800
PC-PR201/60A(136桁シリアル：漢字60字/秒) ……¥158,000▶ ¥38,000
PC-PR201/63A(136桁シリアル：漢字63字/秒) ……¥158,000▶ ¥41,000
PC-PR201/65A(135桁シリアル：漢字65字/秒) ……¥215,000▶ ¥46,000
PC-PR201V2(136桁シリアル：漢字80字/秒) ……¥298,000▶ ¥31,000
PC-PR201X(136桁シリアル：漢字80字/秒) …¥275,000▶ ¥43,000
PC-PR201/80A(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒) ……¥275,000▶ ¥59,000
PC-PR602R(日本語レーザー：B4対応/PC-9801用) ……¥498,000▶ ¥23,000
PC-PR602PS(日本語レーザー：B4対応/PC-9801用) ……¥980,000▶ ¥23,000
PC-PR2000(日本語レーザー：B4対応/PC-9801用) ……¥541,000▶ ¥30,000
PC-PR2000/2(日本語レーザー：B4対応/PC-9801用) ……¥368,000▶ ¥38,000
PC-PR2000/4(日本語レーザー：B4対応/PC-9801用) ……¥418,000▶ ¥48,000
PC-PR4000/4(日本語レーザー：A3対応/PC-9801用) ……¥726,000▶ ¥69,000
PC-PR3000PS(日本語レーザー：B4対応/PC-9801用) ……¥620,000▶ ¥43,000
PC-PR801(フルカラーイメージプリンター) …¥490,000▶ ¥12,000
NM-4150(135桁シリアル：漢字75字/秒) ……¥245,000▶ ¥48,000
AP-850(エプソン)(80桁サーマル) ……¥10,000
AP-900C(エプソン)(80桁サーマルカラープリンター) ……¥15,000
J-31DPR01(東芝)(ダイナプリンター) ……¥68,000▶ ¥10,000
LBP-A404G (日本語レーザーA4対応：480/600dpi LIPSIV) …¥148,000▶ ¥38,000
LBP-B406(キャノン)(日本語レーザー：B4対応) …¥588,000▶ ¥28,000
LBP-B406S2(キャノン)(日本語レーザー：B4対応) ……¥588,000▶ ¥38,000
LBP-B406E(キャノン)(日本語レーザー：B4対応) ……¥588,000▶ ¥68,000
LP-3000(EPSON)(日本語レーザー：B4対応) …¥198,000▶ ¥38,000
HG-3000PC(エプソン)(インクジェットプリンターB4対応) ……¥248,000▶ ¥18,000
HG-4000(エプソン)(インクジェットプリンターB4対応)) ……¥20,000
HG-4800(エプソン)(インクジェットプリンターB4対応) ……¥28,000

ハードディスク

PC-9801ES-35(HDD：ES用40MB) ……¥5,000
BLT-N120(HDD：NOTE用120MB) ……¥8,000
BLT-N240(HDD：NOTE用240MB) ……¥14,000
DNN-331J(HDD：NOTE用340MB) ……¥18,000
PC-98FELLOW/MATE用内蔵HDD …120MB▶ ¥8,000/ 240MB▶ ¥14,000 / 340MB▶ 18,000 / 540MB▶ ¥25,000
PC-98H54R(外付けHDD：2台目増設専用40MB) ……¥7,000
PC-HD300U(外付けHDD：300MB) ……¥20,000

周辺機器

PC-9821A-E01(ウィンドウズアクセラレータボード) ……¥70,000▶ ¥25,000
PC-988IN(外付け8インチFDD×2) ……¥24,000
FD-33W(TEAC)(外付け3.5インチFDD×2) ……¥14,000
Little F(外付け3.5インチFDD×1) ……¥7,000
HUCOM-EX/W(98,DOS/V,Mac用28800Bpsモデム) …¥28,800▶ ¥19,800
XE-256(メルコ)(バッファ：256KB) ……¥59,800▶ ¥5,000
HDL-20W(倍速CPU/RA、DA) ……¥12,000
PC-PR201G-04(PC-PR201G用シートフィーダ) ……¥30,000▶ ¥8,000
PC-PR201GS-04(PC-PR201GS/60A用シートフィーダ) ……¥30,000▶ ¥5,000
PC-PR201GS-03(PC-PR201GS/60A用トラクターフィーダ) ……¥5,000
NM9032-07(NM-5020L用トラクターフィーダ) …¥10,000▶ ¥3,000

ラムボード

PIO-9X34P-4M(RA、他CPU386以上汎用4MB) ……¥12,000
PIO-ES34-3M(PC-9801ES2.ES5専用3MB) ……¥9,000
MRC-2000L(PC-9801RA2.5専用2MB) ……¥6,000
MRC-3000L(PC-9801RA2.5専用3MB) ……¥9,000
PIO-RA134-2M(PC-9801RA21.51専用2MB) ……¥6.000
PIO-DA134-4M(PC-9801DA専用内蔵4MB) ……¥12,000
PIO-AX34H-2M(IBM.PC/AT.AX規格用2MB) ……¥6,000
PC-9801DA-01(PC-9801DA専用2MB) ……¥6,000
PC-9801FA-01(PC-9801FA専用2MB) ……¥6,000
PC-98RL-01(PC-98RL専用2MB) ……¥6,000
PC-H98/70-B01U(PC-H98model60/70/100専用2MB) ……¥79,000▶ ¥6,000
ML34-4M(PC-9821S1/S2用4MB) ……¥12,000
CB34-8M(PC-9821CB用8MB) ……¥49,000▶ ¥24,000
PC-9821C2-B02(PC-9821CS2/CE2用4MB) ……¥36,000▶ ¥12,000
ESE-4MY(PC-9821CS2/CE2用4MB) ……¥28,000▶ ¥12,000
ME34-8M(PC-9821CS2/CE2用8MB) ……¥49,000▶ ¥24,000
MTA-4000L(PC-9801T/W2.W5.F5.F51専用4MB) ……¥34,800▶ ¥12,000
EDA-4000L(DA.RA21.RA51専用4MB) ……¥12,000
EDA-8000(DA専用8MB) ……¥24,000
EDA-10M(DA専用10MB) ……¥30,000
EDA-12MR(DA専用12MB) ……¥36,000
EFA-12M(FA専用12MB) ……¥36,000
PC-9801NX/C-01(PC-9801NX/C用1MB) ……¥3,000
PC-9801NX/C-02(PC-9801NX/C用2MB) ……¥20,000▶ ¥6,000
PC-9801NX/C-03(PC-9801NX/C用4MB) ……¥20,000▶ ¥12,000
RCS-4000(PC-9801NS.NS/E.NS/T用4MB) ……¥12,000
PIO-98NT-8MB(PC-9801NS/E.NS/T対応8MB) ……¥24,000
NE-NS/T6MB(PC-9801NS/T専用6MB) ……¥18,000
PC-9821NE-B01(PC-9821NE.NS/A専用4MB) ……¥36,000▶ ¥12,000
PC-9821NE-B02(PC-9821NE.NS/A専用8MB) ……¥64,000▶ ¥24,000
PC-9821NE-B03(PC-9821NE.NS/A専用12MB) ……¥36,000
NE34A-8M(PC-9821NP.NE2.ND用8MB) …¥48,000▶ ¥24,000
PC-9801-54L(増設RAMサブボード1MB) ……¥3,000
PC-9801-54U(増設RAMサブボード1MB) ……¥3,000
PC-9801-61U(増設RAMサブボード2MB) ……¥6,000
PIO-EX134-2M(増設RAMサブボード2MB) ……¥6,000
PIO-EX134-4M(増設RAMサブボード4MB) ……¥12,000
BA34-4M/PC-9821A-B01(4MB) ……¥12,000
NE-SIM32-H4M/NE-SIM36-H4M(4MB) ……¥12,000
BA34-8M/AP34-8M(8MB) ……¥24,000
BA34-12M(12MB) ……¥36,000
NE-SIM32-H16M/NE-SIM36-H16M(16MB) ……¥48,000

インテル数値演算プロセッサー：各種取り揃えておりますのでお気軽にお問い合わせ下さい。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

パソコン通信で最新中古情報！
☎03-3733-1433
(2400-28800bps)

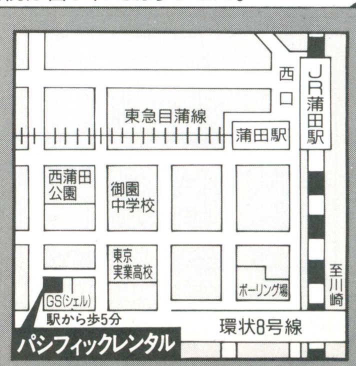
●年中無休・24時間アクセスOK!
○電子メールでのご注文OK!
○メモリー・周辺機器多数在庫!

ハイテクとハイタッチな心でビジネスをバックアップ

PACIFIC RENTAL パシフィック レンタル

株式会社パシフィックレンタル 〒144 東京都大田区西蒲田8-15-1 伊藤ビル
営業時間／9:15〜19:00 定休日／土・日・祝日

ご注文・お問い合わせ ☎03-3733-1441
FAX 03-3733-1440



パソコンパワー朝市 実施中

日替特選パソコン激安限定販売

AM.10:30よりCALL受付開始

通販受付ダイヤル 0492-89-2369

FAX.83-0863

- パソコン購入の新入学生、新入社員の方にすてきなプレゼントあり
- メーカー保証付、初期不良新品交換、NECパソコン買取・下取・中古販売

今月のおすすめセット

♣セットの組み合わせ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。♣

4-B1 NEC 98CanBe 入門セット PC-9821Cb T

PC-9821Cb10/TA, TB
カラプリンター MJ-500C
プリンタケーブル（36P-H36P）
マウスパッド&クリーニングディスク
パソコンラック&チェアセット
ゲームソフト 三国志5 Win
ゲームソフト アクアゾーン

合計定価 ￥412,500

特価￥297,000

￥15,500×24回	￥11,000×36回
￥8,800×24回 ㊍4万円×4回	

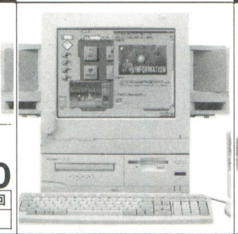
4-B2 NEC 98CanBe 高性能セット PC-9821CX13 S5T

PC-9821Cx13/S5TA, S5TB
カラープリンター PR101/J180
プリンタケーブル（36P-H36P）
マウスパッド&クリーニングディスク
パソコンラック&チェアセット
ソフト 世界の車窓から 中国編
ゲームソフト 同級生2

合計定価 ￥511,300

特価￥366,000

￥19,000×24回	￥13,500×36回
￥8,500×36回 ㊍3万円×6回	



4-B3 NECバリュースター入門セット PC-9821V12 S5R

PC-9821V12/S5RA, S5RB
カラープリンター BJC-400J
プリンタケーブル（36P-H36P）
マウスパッド&クリーニングディスク
FMサウンド SXM-F
ゲームソフト 三国志5 Win
ゲームソフト 同級生2

合計定価 ￥388,500

特価￥279,000

￥14,600×24回	￥10,400×36回
￥5,500×36回 ㊍3万円×6回	

4-B4 NEC 98バリュースターモデムセット PC-98V13 S7R

PC-9821V13/S7RC, S7RD
カラープリンター PR101/J180
プリンタケーブル（36P-H36P）
FMサウンド SXM-F
マウスパッド&クリーニングディスク
ソフト 世界の車窓から スイス編
ゲームソフト 遺作

合計定価 ￥514,500

特価￥375,000

￥19,500×24回	￥13,800×36回
￥7,200×36回 ㊍4万円×6回	



4-B5 NEC 98NOTE CD-ROMセット PC-9821NbC8

PC-9821Nb7/C8
増設メモリ 8MB（合計16MB）
カラープリンター BJC-35V
プリンタケーブル（36P-H36P）
MS オフィスPRO 95（CD）
教育ソフト QuickEnglish（CD）

合計定価 ￥603,800

特価￥415,000

￥21,500×24回	￥15,200×36回
￥8,600×36回 ㊍4万円×6回	

初心者大歓迎の店セレクトサポートサービス

周辺機器の取付調整やソフトウエアのインストールなど必要なサポートをご注文時にお申し付けください。格安料金にて実施いたします。

通販特価は、変動する事がありますので注文の際ご確認下さい。尚、価格には消費税配送料等は含まれておりません。

パソコン（旧モデル）

NEC	PC-9821CX/S3	￥128,000
	PC-9821Xa7e/S15VL	￥148,000
	PC-9821As/M2	￥ 98,000
	PC-9801NA	￥ 78,000
	PC-9821Xs/U7W	￥ 59,800
COMPAQ	プレサリオ CDS520	￥ 88,000
APPLE	LC-575	￥ 88,000
富士通	FMV-57D4S3（DP-H）	￥188,000
	FMV-5DH1、5DH3(DP-H)	￥288,000

パソコン

NEC	PC-9821V12/S5RA, B	￥208,000
	PC-9821V12/S7RA, B	￥248,000
	PC-9821V13/S5RA, B	￥238,000
	PC-9821V13/S5RC, D	￥269,000
	PC-9821V13/S7RA, B	￥275,000
	PC-9821V13/S7RC, D	￥309,000
	PC-9821XA16/R12	￥288,000
	PC-9821XA16/R16	￥325,000
	PC-9821XV13/R16	￥245,000
	PC-9821XT16/R16	￥498,000
	PC-9821CB10/TA, B	￥218,000
	PC-9821CX13/S5TA, B	￥288,000
	PC-9821CX13/S7MA, B	￥348,000
	PC-9821CR13/TA, B	￥288,000
	PC-9821NE3/5	￥188,000
	PC-9821NB7/C8	￥278,000
	PC-9821NA/H7	￥308,000
	PC-9821NA9/H8	￥348,000
	PC-9821NA12/H10	￥428,000
IBM	Aptiva 560	￥278,000
	Aptiva 770	￥298,000
	Aptiva 775	￥338,000
	Thinkpad 530CS-7FV	￥238,000
富士通	DESK POWER-SE51, 53	￥228,000
	DESK POWER-SP51, 53	￥258,000
	DESK POWER-TE51, 53	￥248,000
	DESK POWER-TP71, 73	￥378,000
APPLE	Performa 5320	￥298,000
	Performa 5220/800	￥258,000
	PowerBook 190CS/66	￥228,000
	PowerBook 5300C/100	￥388,000
コンパック	PRESARIO 9542（95）	￥198,000

その他商品・新製品については、お気軽にお問い合わせ下さい。

モニタ

17"	ICM	LS2617FNII	￥ 58,000
	三菱	RD-17GX	￥ 84,800
	NEC	PC-KM173	￥ 64,800
	NEC	PC-KM174	￥114,000
	ソニー	CPD-17SF8	￥ 74,800
	MAG	DX17Ne	￥ 58,000
	飯山	MF-8617E	￥ 65,800
	飯山	MT-8617E	￥ 83,800
	エレコム	HRM-17G	￥ 54,800
15"	ソニー	CPD-15SF8	￥ 48,800
	飯山	MF-8515E2	￥ 37,800
	ICM	LS2815FN	￥ 34,800
	NEC	PC-KM153R	￥ 38,000
	NEC	PC-KM154	￥ 74,800
	NEC	PC-TM151（TV付）	￥ 59,800
	エレコム	HRM-15	￥ 32,800
	三菱	RD-15G	￥ 39,800

プリンタ

キヤノン	BJC-35V カラーA4	￥ 29,800
	BJC-400J カラーA4	￥ 32,800
	BJC-410J カラーA4	￥ TEL
	BJC-610J カラーA4	￥ TEL
	LBP-730	￥175,000
エプソン	MJ-500C カラーA4	￥ 29,800
	MJ-800C カラーA4	￥ 49,800
	MJ-900C カラーA4	￥ 64,800
	MJ-5000C カラーA3	￥129,800
	MJ-5100C カラーA3	￥ TEL
	MJ-3000CU カラーセット	￥105,000
	LP-8200SX	￥139,000
NEC	PC-PR101/J180	￥ 34,800
	PC-PR101/J400	￥ 62,800
	PC-PR201/65	￥ 78,000
	PC-PR201/65LA	￥ 98,000
	PC-PR1000EW	￥ 59,800
	PC-PR2000E	￥128,000
	PC-PR2000FW	￥175,000

フロッピーディスクドライブ

アキュレート	3.5"×2ドライブ（3モード）	￥19,800
	5"×1ドライブ	￥19,800
	5"×2ドライブ	￥28,000
アルファデータ	3.5"×1ドライブ（3モード）	￥14,500
	3.5"×2ドライブ（3モード）	￥21,800

ハードディスクドライブ

メルコ	DNB-340 98内蔵B, Xシリーズ	￥24,800
	DNC-A515 98内蔵Aシリーズ	￥27,800
	DNC-B831 98内蔵ドライブベイ用	￥29,800
	DNC-B1024 98内蔵ドライブベイ用	￥39,800
	DNN-497S 98NOTE	￥32,000
	DNN-790S 98NOTE	￥48,000
	DNN-1187S 98NOTE	￥72,000
	DSC-1024N 98外付IF付	￥38,800
	DSC-2048N 98外付IF付	￥79,800
	DSC-1024V DOS/V外付IF付	￥42,800
	DSC-1031A MAC外付	￥36,000
ICM	INTER BR-540 98B, X	￥29,800
	INTER AR-340 98Aシリーズ	￥27,800
	INTER DR-850 BX3, 4	￥42,800
	INTER DR-1000 BX3, 4	￥54,800
	INTER BS-540 98BX4	￥25,800
	RX-540-CIN 98外付IF付	￥28,800
	RX-1000-CIN 98外付IF付	￥39,800
	RX-1000-IAV DOS/V外付IF付	￥46,800
	RX-1000-M MAC外付	￥38,800
	PACK NX-500 98NOTE	￥38,800
	PACK NX-810 98NOTE	￥59,800
	PACK EV-340 EPSON-NOTE	￥29,800
IOデータ	HDS-540M/98 98外付IF付	￥28,800
	HDS-1G/98-L 98外付IF付	￥39,800
	HDS-1G/DV-L DOS/V外付IF付	￥43,800
	HDS-1G/AP-L MAC外付	￥36,800
	HDN-810M 98NOTE	￥46,800
エレコム	EHD-500HRG 98外付IF付	￥29,800
	EN-500NP 98NOTE	￥36,800
緑電子	V5-850-MP 98, DOS/V	￥34,800
処分品	ICM 98内蔵Aシリーズ 170MB	￥ 9,800
	ICM 98内蔵Aシリーズ 240MB	￥13,800
	ICM 98内蔵Aシリーズ 270MB	￥14,800

グラフィックアクセラレータ

メルコ	WSN-V2	￥27,800
	WGN-A2	￥15,800
IOデータ	GA-DRV2/98	￥21,800
	GA-DR4/PCI-L	￥26,800
	GA-98NB4	￥26,800
	SB16GA/98（PCM）	￥21,800
	PW-928IILB 98Aシリーズ	￥49,800
カノープス	PW-T64S（PCM＆FM）	￥28,800
キュービジョン	Win-note98	￥39,800

メモリ

エレコム	PM-8B 98, DOS/V P無	￥ 28,000
	PM-16B 98, DOS/V P無	￥ 45,000
	PM-32B 98, DOS/V P無	￥ 88,000
IOデータ	NE-SIMXA-4M×2 98P有	￥ 32,200
	NE-SIMXA-8M×2 98P有	￥ 63,600
	NE-SIMXA-16M×2 98P有	￥125,700
	NE-SIMXB-4M×2 98P無	￥ 29,200
	NE-SIMXB-8M×2 98P無	￥ 56,900
	NE-SIMXB-16M×2 98P無	￥110,000
	DV-SIM36-8M P有	￥ 29,800
	DV-SIM36-H16M P有	￥ 55,000
	DV-SIM326-8M×2 P無	￥ 50,800
	DV-SIM326-16M×2 P無	￥ 89,900
メルコ	EMF-P8M 98用	￥ 28,900
	EMF-P16M 98用	￥ 56,300
	EMW-P8M（4M×2）98用	￥ 28,900
	EMW-P16M（8M×2）98用	￥ 56,300
	EMW-P32M（16M×2）98用	￥111,000
	VMB-P8M DOS/V用	￥ 25,800
	VMB-P16M DOS/V用	￥ 46,800

対応機種やその他のメモリについては、お問い合わせ下さい。

CDドライブ

メルコ	CDS-4ES 外付4倍速	￥19,900
	CDS-4EN 98IF付	￥26,800
	CDS-4ENC 98NOTEIF付	￥33,800
	CDI-6FB ファイルベイ6倍速	￥32,000
ICM	CD-910S-X 外付6倍速	￥32,900
	CD-910S-CIN 外付6倍速	￥39,500
	CD-910S-JRX 外付6倍速	￥48,800
NEC	PC-CD600 外付6倍速	￥42,800
IOデータ	CDG-PX44 外付4.4倍速	￥22,500
	CDG-PX44/PCSC	￥34,800
	CDG-TX4A/98 外付4倍速	￥28,500
TEAC	CD-600S 外付6倍速98	￥39,800
	CD-400A 外付4倍速98	￥28,000
テクニカ	CDM-98マルチメディアボックス	￥69,800
ランドC	LFBC-820 ファイルベイ8倍速	￥36,800

MO／PDドライブ

ICM	PDR-650-N（PC98）	￥79,800
メルコ	MOS-230NS 外付230MB	￥48,000
	MOS-E230N 98IF付	￥54,800
IOデータ	RM-MO230F-L 外付230MB	￥55,800
コパル	CS-M230PA（PC98）	￥54,800

モデム

NEC	CMZ-288	￥23,800
メガソフト	POWERFAX14/14	￥14,800
	STARFAX288	￥23,800
オムロン	MA-2814	￥22,800
	ME-2814C	￥33,000
アイワ	PV-BF288M2	￥26,800
IOデータ	PCFM-144 NOTE用	￥12,800
マイクロコム	V.34ES2 28, 8S	￥19,800

CPUアップグレード

インテル	JBOXPODP5V83（83MHz）	￥30,800
IOデータ	PK-586×3（586-100MHz）	￥22,000
メルコ	HCX-33TR（100MHz）CX	￥29,800
	HAS-33TP（586-100MHz）	￥21,600
	HND-25TS（75MHz）Nd, Ne2	￥12,500

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	￥18,800
	PC-9801-118	￥17,000
メルコ	SRN-F（PCM＆FM）	￥13,800
	SXM（FM）	￥ 7,840
キョービジョン	WaveMaster	￥22,800
	WaveMaster カード	￥33,800
Cテクニカ	PFC-98（PCM＆FM）	￥27,800

ビジネスソフト

一太郎Ver5 for Windows 限定	￥ 9,800
MS-OFFICE PRO 95	￥35,000
SUPER OFFICE 96	￥26,500
一太郎Ver6.3 キャンペーン	￥35,000
EG WORD for Window	￥22,000

ゲームソフト

25%OFF～（一部ソフトを除く）

ルナティックドーン 開かれた前途	￥ 6,600
3×3EYES Windows	￥ 6,600
A4 for Windows	￥ 6,600
三国志V	￥11,000
同級生2	￥ 7,350
遺 作	￥ 6,600
提督の決断3	￥11,100
VIPER-V16	￥ 7,350
雀道2 for Windows	￥ 6,600
闘神都市2 そしてそれから for Windows	￥ 2,100

NEC・PIプラザ

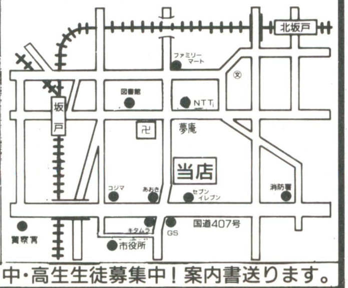
パソコンショップ ビットマップ

アビック通販事業部

〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103

営業時間 AM10:30～PM7:30 定休日 毎週水曜日

店舗ご案内 ご来店大歓迎駐車場あり



通信学習のラインズAVICホストセンター小・中・高生生徒募集中！案内書送ります。

お申込み方法

まず 0492-89-2369 にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払い方法をお伺いします。

支払方法	
銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい。
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい。
代金引換	お届け時、商品と引き換にお支払い下さい。別途代引手数料が必要です。
クレジット	申込書送付、記入後ご返送下さい。分割回数は、3～60回払です。

振込先 あさひ銀行北坂戸支店 (普通)3573916 パソコンショップ ビットマップ

商品のお届けは、入金確認後在庫品は当日、取寄せ商品は1週間程度で発送します。尚、クレジット・リースは、審査・承認後となります。

- 配送料は保険付1,000円/個より（地域・大きさにより異なります）ゲームソフトは800円より

激安

新品・中古 全て安い!

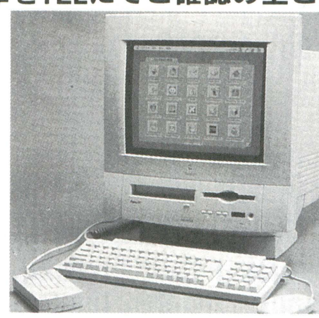
新品も安いッ!

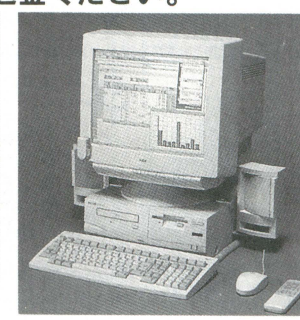
PC-9821XV13/R16 ¥234,900
PC-9821XA16/R12 ¥269,800
PC-9821XA16/R16 ¥299,800
PC-9821V13/S5RA ¥219,800
PC-9821V13/S7RA ¥253,000
PC-9821V13/S7RB ¥253,000
PC-9821V12/S5RA ¥192,900
PC-9821V12/S5RB ¥192,900
PC-9821V12/S7RA ¥226,800
PC-9821V12/S7RB ¥226,800
PC-9821V10/C4RA ¥146,000
PC-9821V10/C4 ¥146,000
PC-9821V7/S7KA ¥156,800
PC-9821V7/C4K ¥119,000
PC-9821V10/S7KB ¥209,000
PC-9821NA12/H8 ¥379,000
PC-9821ND2/5 ¥169,000
FMV-DESKPOWER C, S, H, SX他 TEL特価
Mac・IBM各種 TEL特価

その他各社ワープロ、CPU、CRT、周辺機器は☎ください。

特選中古

在庫をTELにてご確認の上ご送金ください。



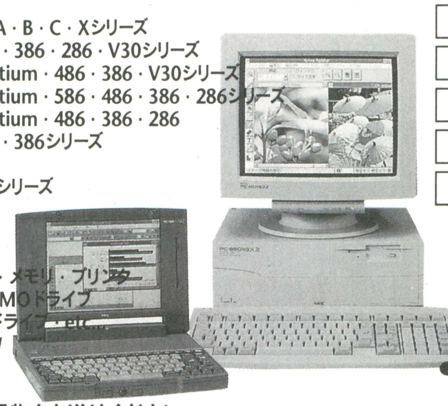


PC-9821CB3/TA ¥149,800
PC-9821AP/U2 (486DX2-66MHz、3.5インチ2ドライブ) ¥45,800
PC-9821AS2/M2 (486SX-33MHz、5インチ2ドライブ) ¥42,800
PC-9821BE/U7W (486SX-25MHz、Windows 3.1) ¥45,800
PC-9801RX2 (286-12MHz、5インチ2ドライブ) ¥9,800
PC-9801VM11 (V30、640K、5インチ2ドライブ) ¥6,000
PC-9801UV11 (V30、640K、3.5インチ2ドライブ、FM音源内蔵) ¥9,800
PC-286LST (エプソン、98互換ラップトップ) ¥19,800
FMTOWNS II Fresh (Windows) ¥75,000
X68000XVI ¥65,000
FMT-DP533 (タウンズディスプレイ) ¥13,000
CZ-606D-TN (X68ディスプレイ) ¥15,000
PC-KD1421 (400ライン、ディスプレイ) ¥14,800
CU-14FD (400ライン、ディスプレイ) ¥12,000
XC-1498C (400ライン、ディスプレイ) ¥12,000
CVC-4681 (400ライン、ディスプレイ) ¥9,800
PC-KM153 (15インチ、マルチシンクディスプレイ) ¥36,000
DX-15N【新品】(MAG、15"、マルチスキャン、Mac・DOS/V対応) ¥36,000
5574-M06 (IBM 16インチディスプレイ) ¥6,000
MJ-500C【新品】(エプソン、マッハジェットカラープリンター、W95対応) ¥29,800
AP-850PC (48ドット、熱転写、カラー) ¥19,800
AP-800PC (48ドット、熱転写、カラー) ¥15,800
BJ-10VLite (キャノンインクジェット) ¥19,800
5553-B01-EP (IBM、136桁、ドットプリンター) ¥6,000
TR-300 (9801FA用、内蔵SCSI HDD、320MB) ¥14,800
PC-9821A-E06 (AP、AS、AE用内蔵HDD、240MB) ¥12,800
FA34-14M (I/Oデータ、9801用、14MBメモリ) ¥9,800
AD-F50FA (98ファイルスロット用、5インチドライブ) ¥12,800
WSP-L (BUFFALO、ウィンドウズアクセラレータ、98MATEローカルバス対応) ¥15,800
PX-10 (CASIOワープロ、英文機能、他) ¥39,800
M-4【新品】(98・エプソン用マウス、カウントチェンジャー、変換コネクタ付) ¥1,900
ゲームソフト ¥ 激安

買取

高価買取

PC-9821 V・A・B・C・Xシリーズ
PC-9801 486・386・286・V30シリーズ
PC-98 Note Pentium・486・386・V30シリーズ
EPSON Pentium・586・486・386・286シリーズ
EPSON Note Pentium・486・386・286
FMTOWNS II 486・386シリーズ
FMVシリーズ
X68000 & X68030シリーズ
Macintoshシリーズ
IBM PC互換機各種
MSX TurboR
ワープロ・各社CRT・メモリ・プリンタ
CD-ROMドライブ・MOドライブ
ハードディスク・FDドライブ・etc...
高価買取いたします!!



新品への下取り
交換の場合は特に
高額にて下取りします。

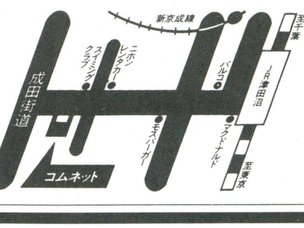
買取専用 0120-198147
買取価格は常に変動しています。価格をご確認の上品物をお送りください。

- 買って安心、中古品も保証付。
- 全国通販、代金引替払もOK!!
- 価格は1月30日現在のものです。
- 中古も、各社新品も激安販売中!
- 便利な下取り販売も行なっています。

株式会社 コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
☎0474(76)0860 FAX.0474(76)1294
●申込方法：現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。代金引替払もOK!!
住友銀行 津田沼駅前支店 普通 560065 ㈱コムネット

営業時間
AM 11:00
〜
PM 8:00



中古・新品の注文は下記へ!とにかく☎しょう〜

0474(76)0860

TEL受付 PM11:00まで

新コンバーターXRGB-1登場！

プレイステーションやスーパーファミコン，ネオ・ジオなどゲーム機の映像信号を変換して，パソコン用のRGBディスプレイで見られるようにする，アップ・スキャンコンバーター「XRGB-1」が電波新聞社から発売されます。

パソコン用ディスプレイは，家庭用テレビに比べ，色のにじみやブレのない鮮明な画像を映し出すことができます。しかし，その多くは映像信号のちがいなどからゲーム機の映像を映すことはできませんでした。

XRGB-1を使用することにより，これまで家庭用のテレビで見ていたゲーム機の画面を，PC-9821シリーズやDOS/Vパソコン用のRGBディスプレイ(水平同期周波数31kHzまたは15kHz)で見られるようになります。

XRGB-1の入力端子には，ビデオ端子，S端子，21ピンRGB端子があり，ゲーム機以外にも，ビデオデッキ，レーザーディスクなどのビデオ機器，業務用ゲーム基板の映像信号も変換してパソコン用ディスプレイで見ることが可能です。

また，パソコンを接続する端子も装備されていますので，ゲーム機やビデオ機器とパソコンとで１台のディスプレイを共有することができます（切り替えて使います)。

価格は26,800円（税別）です。



■問い合わせ先

販売について：電波新聞社 販売部 TEL 03-3445-8201

製品内容について：マイコンソフト㈱ TEL 06-203-2827

地球にやさしい中古パソコン 日本マイコン流通センター

※誠に勝手ながら4/1(月)は棚卸の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

超特価セール開催中！(4/8迄) 代金引換え配送にて即、出荷OK！下取・買取大歓迎

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間 AM10:00〜PM8:00(年中無休)

★03-3463-4455へお電話でお申込ください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回〜60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込できます。(未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください)
★FAXにてのお申込やお問い合わせもできます。03-3463-4454(FAX)へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は 2/20日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回〜60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回(夏・冬)払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込やお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買い取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】03-3463-4454(FAX)

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店(店番341) 普通口座 6400197
住友銀行 渋谷東口支店(店番820) 普通口座 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店(店番162) 普通口座 2870068
郵便局(郵便振替口座) 00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、㈱日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行、郵便局にございます。

【現金書留の送金先】
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル7階
㈱日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911(経理課直通)

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455

今月の㊤お奨め商品

NEC PC-9821CB2/B

新品



限定20台

定価￥228,000

59.6%引

特価 ￥89,800

● 家族のパソコンCanBeがお求めやすいこの価格!!
● HDDにはWINDOWS3.1がインストール済み
● WINDOWSの勉強に、中学の授業にぴったり。

回数	1回目	2回目以降
12回	￥9,630	￥8,500

クレジット表は、消費税込の価格です

中古販売価格の一例(2/20現在) その他周辺機器も超特価

エプソン PC-286C-STD

98互換

定価￥198,000



89%引

現金特価 ￥19,800

★PC-286C-STD
● PC-9801用の豊富なソフトが動作可能
● キーボード一体型のコンパクトボディ

エプソン PC-286LS-STD

98互換

定価￥478,000



94%引

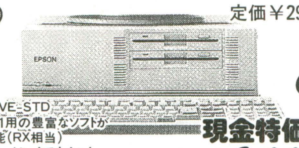
現金特価 ￥24,800

★PC-286LS-STD
● 98ゲームがプ◎ステーション並みのお値段でプレイできる。
● 液晶ディスプレイ付だからモニターも不要。さらにCRT端子があるからディスプレイも接続できる。

エプソン PC-286VE-STD

98互換

定価￥298,000

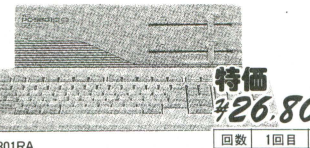


96%引

現金特価 ￥9,000より

★PC-286VE-STD
● PC-9801用の豊富なソフトが動作可能(RX相当)
● ディスプレイセットでもナント￥30,000円でOK

NEC PC-9801RA



特価 ￥26,800より

回数	1回目	2回目以降
6回	￥5,398	￥4,800

クレジット表は、消費税込の価格です

★PC-9801RA
● コストパフォーマンスは最高ベストセラー98

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC9821Nf340W(P.75MHz、640×400/480対応)	690,000	189,000
NEC PC9821Ne(i486SX33、カラー液晶640×400/480)	588,000	138,000
NEC PC9821Nd(i486SX33、カラー液晶640×400/480)	348,000	118,000
NEC PC9801NX/C(98ノート、カラー液晶)486SX/20MHz	438,000	76,800より
NEC PC9801NA/C(98ノート、カラー液晶)486SX/20MHz	498,000	69,800より
NEC PC9801NC(98Noteカラー)386SX/20MHz	598,000	58,800より
NEC PC9801NS/A(98Note NS/A)486SX/33MHz	248,000	54,800より
NEC PC9801NA(98Note NA)486SX/20MHz	348,000	52,800より
NEC PC9801NS/R(98Note NS/R)486SX/16MHz	288,000	48,800より
NEC PC9801NS/T(98Note NS/T)386SX/20MHz	288,000	36,800より
NEC PC9801NS/E(98Note NS/E)386SX/16MHz	278,000	32,800より
NEC PC9801NS(98Note NS)386SX/12MHz	298,000	26,800より
NEC PC9801N(98Note)	248,000	19,800より
NEC PC9801LS2(プラズマディスプレイ搭載ラップトップ)	628,000	32,800より
NEC PC9801LX2	448,000	19,800より
NEC PC9821Cx/S2(98Canbe CD-ROM搭載、CRTセット)	415,000	89,800より
NEC PC9821Cb/2D(98Canbe CD-ROM搭載、CRTセット)	340,000	79,800より
NEC PC9821Cs/S2(98MULTi CD-ROM搭載、CRTセット)	428,000	74,000より
NEC PC9821Ce/S1(98MULTi CD-ROM搭載、CRTセット)	378,000	62,000より
NEC PC9821-S1(CRT、CD-ROMセット)	318,000	46,000より
NEC PC9801BA/U2(i486DX2/40MHz)	328,000	42,800より
NEC PC9801BX/U2(i486SX/20MHz)	218,000	39,800より
NEC PC9801FA2(i486SX/16MHz)	458,000	32,800より
NEC PC9801FA/U2(i486SX/16MHz)	458,000	37,800より
NEC PC9801DA2(32ビット)(HDDモデル＋￥5,000)	448,000	29,800より
NEC PC9801DA/U2(32ビット)(HDDモデル＋￥5,000)	448,000	24,800より
NEC PC9801RA21(32ビット)(HDDモデル＋￥5,000)	498,000	27,800より
NEC PC9801RA2(32ビット)(HDDモデル＋￥5,000)	498,000	26,800より
NEC PC9801FS2(32ビット)	348,000	26,800より
NEC PC9801FS/U2(32ビット)	348,000	31,800より
NEC PC9801FX2(32ビット)	278,000	22,800より
NEC PC9801FX/U2(32ビット)	278,000	27,800より
NEC PC9801DS2(32ビット)(HDDモデル＋￥5,000)	358,000	20,800より
NEC PC9801DS/U2(32ビット)(HDDモデル＋￥5,000)	358,000	25,800より
NEC PC9801RS21(32ビット)(HDDモデル＋￥5,000)	398,000	19,800より
NEC PC9801ES2(32BitCPU)(HDDモデル＋￥5,000)	448,000	27,800より
NEC PC9801DX2(HDDモデル＋￥5,000)	318,000	15,800より
NEC PC9801DX/U2(HDDモデル＋￥5,000)	318,000	19,800より
NEC PC9801RX21(HDDモデル＋￥5,000)	338,000	13,800より
NEC PC9801RX2(HDDモデル＋￥3,000)	398,000	12,800より
NEC PC9801EX2(FM音源搭載)(HDDモデル＋￥5,000)	348,000	22,800より
NEC PC9801VX21(HDDモデル＋￥3,000)	433,000	11,000より
NEC PC9801VX2(HDDモデル＋￥3,000)	433,000	9,800より
NEC PC9801UX21(FM音源搭載)	348,000	20,800より
NEC PC9801VM11	328,000	8,800より
NEC PC9801VM21(HDDモデル＋￥3,000)	390,000	8,300より
NEC PC9801VM2(別売り256K-RAM￥3,000有り)	415,000	7,800より
NEC PC9801UV11(FM音源搭載)	218,000	17,800より
NEC PC9801U2	298,000	4,800
NEC PC98DO＋	278,000	30,000
NEC その他PC-98/8801シリーズ	――	超特価
エプソン PC-486HX2(486DX2/66MHz)	398,000	36,800より
エプソン PC-486P(486SX/25MHz)	278,000	32,800より
エプソン PC-386G(386/33MHz)	750,000	24,800より
エプソン PC-386GS(386/20MHz)	398,000	19,800より
エプソン PC-386GE(386SX/16MHz)	298,000	14,800より
エプソン PC-286V-STD(286/10MHz)	298,000	8,800より
エプソン PC-286VJ-STD(286/16MHz)	228,000	9,800より
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)(286/10MHz)	168,000	19,800より
エプソン PC-286LS(286/12MHz)	478,000	27,800
エプソン その他エプソンPCシリーズ	――	超特価
富士通 FMV-DESKPOWER-C FMV46CES3	228,000	89,800
富士通 FM-TOWNSモデル2F本体	378,000	22,800
富士通 FM-TOWNSモデル20F本体	323,000	23,800
富士通 FM-TOWNSII CX20本体	333,000	27,800
富士通 FM-TOWNSII HR20本体	328,000	39,800
富士通 FM-TOWNSII UX20(CRT一体型)本体	288,000	39,800
富士通 FM-TOWNSII UR20(CRT一体型)本体	288,000	59,800
富士通 FM-TOWNSII fresh(CRTセット)	368,000	64,800
富士通 その他FM-TOWNS／FMV各種	――	超特価
富士通 FM-TOWNS MARTY	98,000	35,800
富士通 FMR-50HD	――	23,800
シャープ CZ-652C(X68000PRO II)	――	36,800より
MSXシリーズ 各種		
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	11,800
パナソニック FS-A1ST(MSX turboR)	87,800	特価
SONY HB-F1II(MSX2)	29,800	9,800
SONY HBD-F1(MSX用FDD)	――	特価
各社 MSX、MSX2、MSX2＋、MSXturboR 多数	――	3,000より
その他の周辺機器		
エプソン MJ-700V2C(カラーインクジェットプリンタ)	99,800	36,800より
ローランド ギタ次郎	――	29,800
各種 MIDI音源	――	特価
任天堂 スーパーファミコン	25,000	7,800より
シャープ PA-9550(電子手帳)	59,800	8,800
NEC PC-RG121(インテリジェントレジスター)	――	42,800

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。お気軽にお申し付けください。

富士通 FM-TOWNS 20F

定価￥323,000



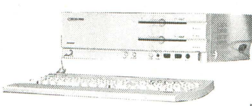
92%引

特価 ￥22,800

★FM-TOWNS 20F
● CPUにi386を搭載した32ビットマシン
● メモリー2MB標準搭載
● CD-ROM＋2FDDの万全装備
● 入門、ゲームに最適!!

SHARP X68000PRO

定価￥398,000



89%引

特価 ￥39,800

回数	1回目	2回目以降
12回	￥3,908	￥3,800

クレジット表は、消費税込の価格です

★CZ-652C
● メモリー1MB増設

NEC N5913L

定価￥138,000



92%引

特価 ￥9,800

★N5913L
● アナログ15KHz専用カラーディスプレイ
● PC9801シリーズに対応(エプソン98互換機もOK)

NEC PC-TV354

定価￥110,000



69%引

特価 ￥32,800

回数	1回目	2回目以降
12回	￥3,569	￥3,100

クレジット表は、消費税込の価格です

★PC-TV354
● 15K、24K自動切り替え
● アナログ(15/21)、ビデオ端子装備
● PC98やMSXに対応

中古在庫数日本一！安心のアフターサービス

㈱日本マイコン流通センター 振込口座
大和銀行 渋谷支店 普通 6400197
あさひ銀行 渋谷支店 普通 451454
住友銀行 渋谷東口支店 普通 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店 普通 2870068
郵便振替口座 00160-0-168261

銀行、郵便局ともに口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。郵便振替は、お近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行、郵便局にございます。

業界最長 中古パソコン永久保証
(メーカー保証内容とは異ります)

業界初 ショッピングプロテクト
不注意の事故や盗難でも安心!!
(50,000円以上の品)

永久買取保証
(当社でお求めの品はいつでも買取りします。)

高価下取
お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです！

分割払いも大歓迎!!
3〜60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK！
簡単申込

各社カードも利用できます
オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos

中古パソコン 月々￥3,000より
商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます
下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険つき！」 なんと、お客様の不注意による故障でもOK！もちろん盗難や火災でも安心！



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。)

業界初のショッピングプロテクト

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品￥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品￥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

パソコンリサイクルのベストショップ

日本マイコン流通センター

2 中古のページ

こ～んなにあってビックリ!!（2/20現在 在庫一覧）

価格はお電話にてお問合せ下さい

CPU

Apple	MacQuadra840AV
IBM	2405－WA8
松下	CV－M353FD
シャープ	CZ－601C－BK
シャープ	CZ－613C－BK
シャープ	CZ－623C－TN
シャープ	CZ－652C－GY
富士通	FM－TOWNS SH2
富士通	FM－TOWNS MARTY
富士通	FM－TOWNS MARTY2
富士通	FM－TOWNS1S
富士通	FM－TOWNS2
富士通	FM－TOWNS20F
富士通	FM－TOWNS2F
富士通	FM－TOWNSⅡCX20
富士通	FM－TOWNSⅡ FreshE(S)
富士通	FM－TOWNSⅡFreshJ
富士通	FM－TOWNSⅡHB2S
富士通	FM－TOWNSⅡHG20
富士通	FM－TOWNSⅡHR20
富士通	FM－TOWNSⅡMA20A
富士通	FM－TOWNSⅡUR20
富士通	FM－TOWNSⅡUR80
富士通	FM－TOWNSⅡUX20
富士通	FMV－466DE1SP相当
富士通	FMV－475Na／S340
富士通	FMV5DC4
富士通	FMV5DH6
富士通	FMV5DSX4
キャノン	NAVI
エプソン	PC－286LE－H20
エプソン	PC－286LE－H40
エプソン	PC－286LS－H20
エプソン	PC－286VE－STD
エプソン	PC－286VG－STD
エプソン	PC－386－STD
エプソン	PC－386LS－H40
エプソン	PC－386NAR2
NEC	PC－9801BX／M2
NEC	PC－9801BX2／U2
NEC	PC－9801BX3／U2
NEC	PC－9801DA／U5
NEC	PC－9801DS2
NEC	PC－9801DS／U2
NEC	PC－9801DX2
NEC	PC－9801EX2
NEC	PC－9801ES2
NEC	PC－9801FA／U7
NEC	PC－9801NS／E40同等
NEC	PC－9801RA51
NEC	PC－9801RS21
NEC	PC－9801RX2
NEC	PC－9801RX21
NEC	PC－9801RX4
NEC	PC－9801UR
NEC	PC－9801UV11
NEC	PC－9801VM11
	PC－9821／S1
NEC	PC－9821AP/U7
NEC	PC－9821AP/U2
NEC	PC－9821AP2／M2
NEC	PC－9821CX／S2
NEC	PC－9821CX／S3
NEC	PC－9821Cb／2D
NEC	PC－9821Cb3／T（A）
NEC	PC－9821NE3／3
NEC	PC－9821Xa9／C8
NEC	PC－98RLモデル5
NEC	PC－98XL4
IBM	PS／V Visition2408NTB
東芝	SS4332CW
松下	FS－A1
松下	FS－A1ST
松下	FS－A1WX

CRT

シャープ	14M－522C
DENON	BD－410
三洋	CMT－147H
三洋	CMT－A14F1
三洋	CMT－A14U2S
三洋電機	CMT－B14H2
三洋	CMT－D14UM5N
シャープ	CU－14AD
シャープ	CU－14CD
シャープ	CU－14FD
シャープ	CU－14TV
サムソン	CVC－4681
シャープ	CZ－601D－BK
シャープ	CZ－603D－BK
シャープ	CZ－603D－GY
シャープ	CZ－608D－H
シャープ	CZ－613D－TN
富士通	DM－1501FG
富士通	FM30－651
富士通	FMDPC646
富士通	FMT－DP533
富士通	FMT－DP534
富士通	FMT－DP535
富士通	FMT－DP5351
富士通	FMT－DP8311
富士通	FMV－831
東映	FTC－12GTU－H
ビクター	GD－V140
HYUNDAI	HCM－401J
SONY	KX－20HF3
	LCD－25
ICM	LS－2617FNⅡ
ICM	LS－2815FN
アップル	MAC カラーディスプレイ13インチ
富士通	MB－27343
飯山電機	MF－5015
アイデクソン	MF－8615A
TAXAN	MULTIVISIO171
NEC	N5913L
NEC	N5913U
NEC	N5923
NEC	N5924
NEC	N5925U
NEC	N59813U
NEC	PC－KD1511
NEC	PC－KD551K
NEC	PC－KD852
NEC	PC－KD853
NEC	PC－KD853N
NEC	PC－KD854
NEC	PC－KD854N
NEC	PC－KD863S
NEC	PC－KD881
NEC	PC－KD882
NEC	PC－TV352
NEC	PC－TV353
富士通	TOWNSⅡFresh ES用CRT
三菱	XC－1498C
三菱	XC－1498CⅡ

FDD・CD-ROM・HDD

ICM	CD－300L
ICM	CD－630S－M
NEC	CD－ROM2
I／Oデータ	CDB－60N
エレコム	EMO－2300
日本アルトス	MO4230D
コンピューターリサーチ	CRC－FD3．5WH
C．リサーチ	CRC－FD3．5WT
コンピューターリサーチ	CRC－FD5SS
コンピューターリサーチ	CRC－FD5WS
ミックJ	FD－312NS
TEAC	FD－31W
富士通	FMT－FD302
ポップ通商	KMF－35F
NEC	PC－FD312R
システムサコム	SD－05R
αデータ	AD－S340A
キャラベル	AV－125NR
緑電子	CG－EA160MB
メルコ	DNF－515J
エレコム	EHB－120AV
エレコム	EHB－240A
エレコム	EHF－240EX
エレコム	EN－200A
JEF	GF－540
アキュレート	HDD－1．08G
アキュレート	HDD－1．2G F
日本アルトス	INNER－240MA
ICM	INTER－120
ICM	INTER－500A
ICM	INTER340AN
ロジテック	LHD－S100NP
	N98－240M
ICM	NR－120
ニューテック	NT－210TWi
NEC	PC－9821A－E05
NEC	PC－HF103R
テクノジャパン	PD125EX
ICM	RX－540－CIN
日本テクサ	TR－420A
ITEC	TX－130B
日本テクサ	TX－HD240F
緑電子	V2－340

PRNTER／OPTION

エプソン	AP－400V2
エプソン	AP－550PC
エプソン	AP－850PC
NEC	AP－900PC
エプソン	AW－100
キャノン	BJ－130J
キャノン	BJ－15V
シャープ	CZ－8PC2
シャープ	CZ－8PC4－GY
シャープ	CZ－8PC5
シャープ	CZ－8PD2R
富士通	FMPR－204B
富士通	FMPR－302G2
富士通	FMXY－133
富士通	FP－150FX
松下	FW－PU1B
スター	JR－200CL
ブラザー	M－1024F
富士通	MB27410
エプソン	MJ－450
エプソン	MJ－700V2C
シャープ	MZ－1P07
シャープ	MZ－1P17
NEC	N5154－29
NEC	NM－9700
NEC	NM－9900
横河電機	NP－500
東芝	PA7281
NEC	PC－PR101／J110R
NEC	PC－PR101／T67
NEC	PC－PR101／TN103R
NEC	PC－PR101F
NEC	PC－PR101T
NEC	PC－PR201／60A
NEC	PC－PR201F
NEC	PC－PR406LP2
日本REM	PR－B400
NEC	PS－PR201GS
リコー	SM－20
スター	TR－24
エプソン	VP－135
エプソン	AP1000CSF
富士通	F6163SF2
グラフテック	FD0001
富士通	FMJP－101CG
富士通	FMPR－201R1
松下	FW－HFU1
キャノン	JA－PCROM－EX
キャノン	JB－PCROM－EXⅡ
	KJ－60
関西	KSW－CX4
NEC	N5233－86
NEC	PC－8821－03
NEC	PC－PR101／T165－41
NEC	PC－PR101G－03
NEC	PC－PR101TL－15
NEC	PC－PR150H－04
NEC	PC－PR201B－03
NEC	PC－PR201GS－03
NEC	PC－PR201T－15
NEC	PC－PR201V－08
NEC	PC－PR406LP－02
キャノン	PCA－AX
	PF－50
富士通アイソ	PR－403T カラーユニット
日本REM	PR－B4CSF
エプソン	PRFC3
	PWS5292A
ブラザー	SF－20
エプソン	VP－1700CSFB
エプソン	VP－500TU
エプソン	VP－800PTU
エプソン	VP135EXCSF

RAM

コンピューターリサーチ	1MB SIMMメモリー
NEC	BA34－4M
メルコ	DPF－10M
I／Oデータ	DV－SIM36－4M
メルコ	ECS－4000S
メルコ	EDA－8000S
メルコ	EFA－4000S
メルコ	EFB－4M
メルコ	EMJ－4000S
メルコ	ENA－4000
メルコ	ENE－8000T
メルコ	ENP－16M
メルコ	ENX－4000T
エプソン	EP－286BOOK－4MB
I／Oデータ	EP－NTB－8MS
I／Oデータ	EP－SIMAU－4M
I／Oデータ	EP－SimMAU－16M
メルコ	ESA－16M
メルコ	EXA－16M
I／Oデータ	FJ－SIM32－4M
	FJ－SIM32－8M
I／Oデータ	FS34－4M
富士通OA	HM－Y16TA－U
沖	IF80327
東芝	JWM2098A
I／Oデータ	ML34－2M
I／Oデータ	MU34－8M
I／Oデータ	NE－SIM32－H4M
I／Oデータ	NX34－4M
NEC	98RA2用内蔵3MB
NEC	PC－9821A－B01
NEC	PC－9821A－B02
NEC	PC－9821A－B02L
NEC	PC－9821C2－B01
NEC	PC34R－1M
I／Oデータ	PC34R－4M
I／Oデータ	PIO－31SS
I／Oデータ	PIO－31SS－4M
I／Oデータ	PIO－9234G－8MF
I／Oデータ	PIO－CS134－4M
I／Oデータ	PIO－DA134－8M
I／Oデータ	PIO－PC34FX4ME
	TOWNS用4M
	TOWNS用8M
メルコ	XMT－8000S

その他

インテル	A80387－16
シャープ	CZ6BP1
インテル	DX4ODP100
富士通	FMT－361
メルコ	HDL－20W
メルコ	HNS－25T
インテル	I486DX2／66
インテル	JBOXODP5V83
アーバンコーポレーション	ODBT－486Z
NEC	PC－9801－65
NEC	PC－9801NX／C－01
NEC	PC－98RL－03
Intle	SXODP50
アセットコア	Viper486
NEC	SPEAX－10
東京ニーズ	MF－101
富士通	FMT－461
I／Oデータ	GA－1024W
住友金属	MGA98－W3
NEC	PC－9801－U09
NEC	PC－9821B3－E02
カノープス	PowerWindow928
メルコ	WAB－S
メルコ	WSP－L
メルコ	WSR－E
ALTECH SYSTEMS	MAC MIDI FACE LX
富士通	FMT－403A
エプソン	GT65RSPRB
日本テクサ	HA－55BS4
アキュレート	IF－98A
コニック	MIB－248C
マイクロマウス	MMT－348
NEC	PC－9801－03
NEC	PC－9801－36
NEC	PC－9801－87
NEC	PC－9821C2－E02
I／Oデータ	PCSC－98
I／Oデータ	SC－98
カノープス	Super CVI(CIM-1104)
ヤマハ	CBX－K3
ローランド	MT－32
ヤマハ	TG－100
ローランド	ギタ次郎GC
ローランド	ミュージ郎Jr
富士通	FMT－KB101A
富士通	FMT－KB105
富士通	FMT－KB107
富士通	FMT－KB202A
富士通	FMT－KB206
富士通	FMT－KB207
富士通	FMT－KB501
エプソン	PCLTP2
エレコム	PKB－TOWNS10
エレコム	PKB－X68
エレコム	PKB486NAU
エプソン	#8231
エレコム	AD－P2CR
エレコム	CAC－NSL(DSUB15P-MINI9P)
ティアック	CL－21
エレコム	CMA－SS10
エレコム	CMC－H98
富士通	FMT－726
富士通	FMV－CBL821
キャノン	IFC－9800／15
三菱	JC－2515MA2
三菱	JC－915
三菱	JC99
東芝	JWX2099A
オムロン	MD－FPC－T
NEC	PC－9801LV－15
NEC	PC－98DO／P－11
NEC	PC－CA202
エプソン	PCCRC
ハドソン	天の声2
富士通	FMSC－611G
HAL	HGS－10
オムロン	HS－20G2
シャープ	JX－40
NEC	PC－IN503H
オーディオテクニカ	AT－SP19CD
エニックス	DC－690
富士通	FMT－SP101
富士通	FMT－SP201
	WSP－1108
JUSTY	サウンドメイト4
エレコム	AD－98TV
八戸ファーム	CRTA－03E
シャープ	CZ－6ST1B
エレコム	EN－98BOX
R&D	FDA－36
富士通	FMT－602
富士通	FMVC－402
エプソン	GT30VGPIB
エプソン	GT40SPIF
東芝	J31BCSS1
サンケンエレクトリック	MPS－500JH
佐鳥電機	ST0020－5N
電波新聞社	XPC－1V
横河	プリンタパーソナリティカートリッジ
富士通	FMT－412A
富士通	FMT－416
富士通	FMT－418
富士通	FMT－452
I／Oデータ	GI－98
NEC	PC－9801－01
NEC	PC－9801－90
キャラベル	PC98M17
日本テクサ	PRO－DUCER
関西電機	TVW－N98
C．テクニカ	VCC－98／V
富士通	FMT－TU101W
シャープ	CZ－8NJ2
富士通	FMT－TB111
HAL研究所	HTB－10
東京ニーズ	MK－MOUSE3
富士通	OAMO－221
エプソン	PCMS2M
電波新聞社	XE－1AP
ブラザー	CD－1000
NEC	DATAX LSI1200
富士通	FM1414
富士通	FMM－CM301
東芝	JWT2094B
マイクロコア	MC14400Fxe
マイクロコア	MC24PA5
NEC	PC－9865
富士通	FMT－RCT1
東芝	JW－06P
NEC	PWP－PEN2
シャープ	WD－A341
松下	FW－HFP1
松下	FW－HFU1
富士通	FMV－FH707
八戸ファーム	FMステーションⅡ
I／Oデータ	MX2－2B
NEC	PC－9801－118
NEC	PC－9801－86
αデータ	SS－10
クリエイティブメディア	Sound BLASTER－16
アイドルJ	NB－EXⅢ
富士通	FMT－602
ロゼンスター	SW－195
シャープ	PA－8800
カシオ	RX－10
	DB－80L

中古在庫数日本一！安心のアフターサービス

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス！
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC Nicos ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。
お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
（但し、1品5万円以上）

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

新入学フェアー
学校の物理部・パソコン部
お電話下さい！
更にお安く致します！

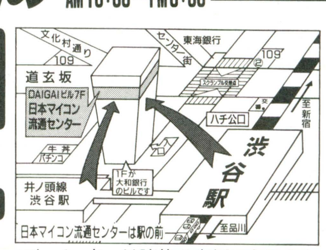
※誠に勝手ながら4/1(月)は棚卸の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

今すぐ！全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10：00～PM8：00

通信販売申込専用 通話料無料 **0120－01－7773** 〔お問合わせは御遠慮下さい。〕

かかり難い場合やお問合わせは 03(3463)4455／福岡受付 092(751)3901
大阪受付 06(364)1258／仙台受付 022(261)0929



日本マイコン流通センター ※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。
渋谷駅前パソコンSHOP 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔第一勧業銀行 渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ！お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

パソコンリサイクルのベストショップ **日本マイコン流通センター**

※誠に勝手ながら4/1(月)は棚卸の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

まだまだ在庫は少ないけれど、ガンバリますので宜しくお願い致します。

通信販売の実績で買取り、下取り、分割払い、代金引換、クレジットetc、何でもあり！

業務用ビデオゲーム基板
高価買取・下取



在庫が足りません。どんどん買取ります!!

高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

メーカー	商品名	売値	メーカー	商品名	売値
SEGA	コラムス	¥12,000	カプコン	ストリートファイター2'	¥10,000
SEGA	タントアール	¥8,000	カプコン	ストリートファイター2' TURBO	¥16,000
SEGA	ぷよぷよ	¥10,000	カプコン	バース	¥22,000
アイレム	R・TYPE・REO	¥18,000	コナミ	X-MEN	¥25,000
カプコン	スーパーストリートファイターII	¥18,000	コナミ	出たな！ツインビー	¥18,000
カプコン	スーパーストリートファイターII X	¥28,000	ナムコ	F/A	¥18,000
カプコン	スーパーマッスルボマー	¥28,000	ナムコ	コズモギャング・ザ・パズル	¥10,000
カプコン	ストライダー飛竜	¥40,000	バンプレスト	マクロス	¥12,000
カプコン	ストリートファイター2	¥8,000	バンプレスト	ウルトラ警備隊	¥28,000

コントロールBOX COMBO AV



- Vタイプ（S端子、ビデオ対応）……¥30,000
- Rタイプ（RGB15/21）……¥28,000
- VRタイプ（上記両方対応）……¥33,000

スキャンコンバータ
電波新聞社 XRGB-1



定価¥26,800

- ビデオ、S端子、RGB21ピン入力をRGB15ピン（15KHz／31KHz）に
- SFC、プレステーション、サターンほかのRGB出力をパソコンモニター用に変換

特価 ¥22,800

ナムコ（業務用ゲーム筐体）コンソレット18



- 18″CRT付だからコントロールBOXよりお特??
- JAMM仕様でもちろんステレオ対応
- 3ボタンコンパネ
- これさえ買えば君の部屋がゲーセンに
- これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適

特価 ¥39,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,908	¥3,800

クレジット表は、消費税込の価格です

(ベーマガ 4月号)

地球にやさしいパソコンショップ **日本マイコン流通センター** 4 買取りのページ Part 1

※誠に勝手ながら4/1(月)は棚卸の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

今月の高価買取指定ソフト

タイトル	機種	定価	タイトル	機種	定価
♡メリーゴーランド	98	¥ 7,800	♡C's Break	WIN95	¥ 6,800
♡ストリート麻雀2	98	¥ 7,800	トップをねらえ濃縮CD	WIN	¥ 9,800
♡NIGHT SLAVE	98	¥ 8,800	プリンセスメーカーとかいろいろ	WIN	¥ 8,800
♡ハーレムブレイド	98	¥ 8,800	ボルテックス	WIN	¥ 9,800
♡香奈子	98	¥ 7,800	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスク	WIN	¥ 6,800
魔法少女プリティーサミー(後編)	98CD	¥10,800	Rセーラーウォーズ With 4人打ち	WIN	¥ 7,800
♡エスケイプ!	98	¥ 7,800	♡ここは楽園荘	9821	¥ 8,800
フィニッシュホールド2	98	¥10,800	♡学園爆裂転校生!	9821	¥ 8,800
ウエディングピーチ	98	¥11,400	♡雷の戦士ライディ2	9821	¥ 9,800

買い換え差額例 (表以外の機種も下取OK!)

下取 \ 購入	DESK POWER CE	DESK POWER SE	DESK POWER SP	DESK POWER TP	FMV-TOWNS H	FMV-TOWNS Fresh G
FMV-450sD2	¥150,800 ¥5,400×36	¥165,800 ¥6,000×36	¥218,800 ¥7,900×36	¥345,800 ¥12,500×36	¥206,000 ¥7,400×36	¥244,800 ¥8,800×36
FMV-46CES	¥146,800 ¥5,300×36	¥161,800 ¥5,800×36	¥214,800 ¥7,700×36	¥341,800 ¥12,300×36	¥202,000 ¥7,300×36	¥240,800 ¥8,700×36
FMV-466D3S	¥144,800 ¥5,200×36	¥159,800 ¥5,700×36	¥212,800 ¥7,700×36	¥339,800 ¥12,200×36	¥200,000 ¥7,200×36	¥238,800 ¥8,600×36
FMV-499D3S	¥140,800 ¥5,000×36	¥155,800 ¥5,600×36	¥208,800 ¥7,500×36	¥335,800 ¥12,100×36	¥196,000 ¥7,000×36	¥234,800 ¥8,400×36
FMV-41C2S	¥138,800 ¥5,000×36	¥153,800 ¥5,500×36	¥206,800 ¥7,400×36	¥333,800 ¥12,000×36	¥194,000 ¥7,000×36	¥232,800 ¥8,400×36
FMV-41D4S	¥134,800 ¥4,800×36	¥149,800 ¥5,400×36	¥202,800 ¥7,300×36	¥329,800 ¥11,900×36	¥190,000 ¥6,800×36	¥228,800 ¥8,200×36
FMV-57D4S	¥125,800 ¥4,500×36	¥140,800 ¥5,000×36	¥193,800 ¥7,000×36	¥320,800 ¥11,600×36	¥181,000 ¥6,500×36	¥219,800 ¥7,900×36
PC9801RA21	¥158,800 ¥5,700×36	¥173,800 ¥6,200×36	¥226,800 ¥8,200×36	¥353,800 ¥12,800×36	¥214,000 ¥7,700×36	¥252,800 ¥9,100×36
PC9821Ae	¥142,800 ¥5,100×36	¥157,800 ¥5,700×36	¥210,800 ¥7,600×36	¥337,800 ¥12,200×36	¥198,000 ¥7,100×36	¥236,800 ¥8,500×36
下取機種	差額(税別) クレジット例(36回)	差額(税別) クレジット例(36回)	差額(税別) クレジット例(36回)	差額(税別) クレジット例(36回)	差額(税別) クレジット例(36回)	差額(税別) クレジット例(36回)

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC 日本信販 ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヶ月後からの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。
お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より!

今すぐ 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

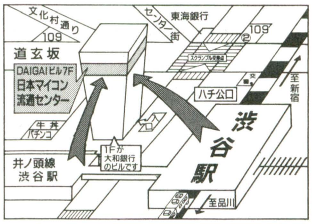
受付時間 AM10:00〜PM8:00

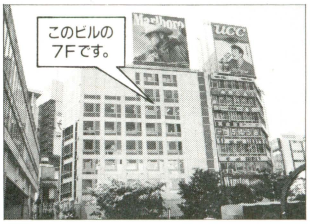
通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773** [お問合わせは御遠慮下さい。]

かかり難い場合やお問合わせは03(3463)4455/福岡受付092(751)3901
大阪受付06(364)1258/仙台受付022(261)0929

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F





● お振込先
〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕
〔第一勧業銀行 渋谷支店㊢2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊢451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

5 新品のページ

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

通信販売はこちらへ! 通話料無料 0120-01-7773 〔お問合わせは御遠慮下さい。〕 年中無休 AM10:00〜PM8:00

かかり難い場合やお問合せは 03-3463-4455

大阪受付 06-364-1258／仙台受付 022-261-0929
福岡受付 092-751-3901／FAX.03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

全国通販OK
クレジット大歓迎
全商品完全保証付

※誠に勝手ながら4/1(月)は棚卸の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

お電話1本で簡単申込み 03-3463-4455
年中無休 AM10:00〜PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
・配達日指定
・時間帯指定 (午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3〜60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(夏・冬2回)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本 即、対応いたします。

見積り依頼も お気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

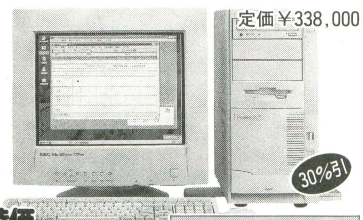
カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA UC DC ニコス ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付 (但し、1品5万円以上)

中古かと思うほど超得価!

WINDOWS95モデル各社勢揃い!

NEC PC-9821XV13/R16
(98MATE Pentium 133MHz HDD1.6G ミニタワー)



定価¥338,000
30%引
特価 ¥238,000
月々¥22,700の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821XT16/R16 定価¥690,000 特価¥482,000
PC-9821XT13/K12 定価¥620,000 特価¥428,000

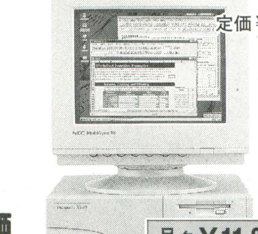
NEC PC-9821XA13/K16
(98MATE Pentium 133MHz HDD1.2G)



定価¥318,000
28%引
特価 ¥228,000
月々¥21,800の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821XA13/K16 定価¥368,000 特価¥259,800
PC-9821XA16/R16 定価¥448,000 特価¥318,000
PC-9821XA16/R12 定価¥398,000 特価¥278,000

NEC PC-9821XB10/J8
(98MATE Pentium 100MHz HDD850M)



定価¥173,000
28%引
特価 ¥125,000
月々¥11,900の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821XA12/K12 定価¥328,000 特価¥229,000
PC-9821XA12/K8 定価¥278,000 特価¥203,000

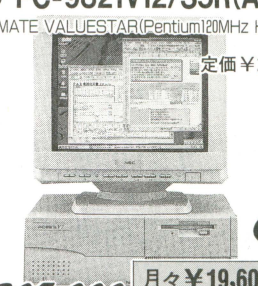
NEC PC-9821V13/S5R(A/B)
98MATE VALUESTAR(Pentium133MHz HDD850B)



定価¥328,000
30%引
特価 ¥229,800
月々¥21,900の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC9821V13/S5R(C/D) 定価¥620,000 特価¥432,000
PC9821V13/S7R(A/B) 定価¥378,000 特価¥292,000
PC9821V13/S7R(C/D) 定価¥418,000 特価¥205,000

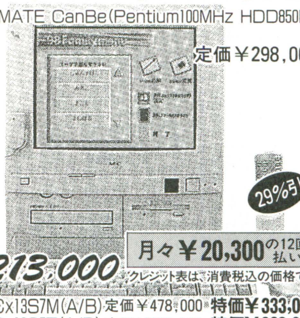
NEC PC-9821V12/S5R(A/B)
98MATE VALUESTAR(Pentium120MHz HDD850B)



定価¥288,000
29%引
特価 ¥205,000
月々¥19,600の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC9821V12/S7R(A/B) 定価¥338,000 特価¥238,000
PC9821V10/C4R(A/R) 定価¥218,000 特価¥158,000

NEC PC-9821Cb10/T(A/B)
98MATE CanBe(Pentium100MHz HDD850B)



定価¥298,000
29%引
特価 ¥213,000
月々¥20,300の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC9821Cx13S7M(A/B) 定価¥478,000 特価¥333,000
PC9821Cx13S5T(A/B) 定価¥398,000 特価¥282,000
PC9821Cr13/T(A/B) 定価¥398,000 特価¥283,000

富士通 FMV-DESKPOWER CE(1/2/3)
(Pentium 100MHz)



定価¥268,000
限定超特価 TELにて
月々¥19,200の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER CE(1A/2A/3A) 定価¥228,000 TEL特価
FMV-DESKPOWER CM(1A/2A/3A) 定価¥328,000 TEL特価

富士通 FMV-DESKPOWER SE5(1/2/3)
(Pentium 120MHz)



定価¥298,000
限定超特価 TELにて
月々¥21,400の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER SE5(1A/2A/3A) 定価¥248,000 TEL特価
FMV-DESKPOWER SE7(1A/2A/3A) 定価¥338,000 TEL特価

富士通 FMV-DESKPOWER SP5(1/2/3)
(Pentium 133MHz)



定価¥338,000
限定超特価 TELにて
月々¥24,200の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER SP5(1S/3S) 定価¥318,000 TEL特価
FMV-DESKPOWER SP7(1S/2S/3S) 定価¥378,000 TEL特価

富士通 FMV-DESKPOWER TE5(1/2/3)
(Pentium 120MHz)



定価¥318,000
限定超特価 TELにて
月々¥22,800の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER TP7(1/2/3) 定価¥488,000 TEL特価
FMV-DESKPOWER TP7(1M/2M/3M) 定価¥538,000 TEL特価

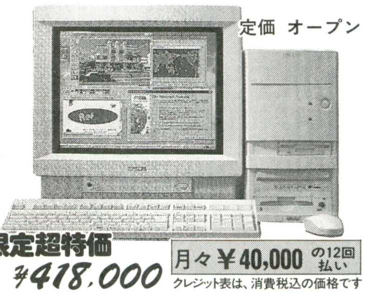
富士通 FMV-TOWNS Fresh GT(1/2)
(Pentium 90MHz)



定価¥358,000
限定超特価 TELにて
月々¥25,300の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-TOWNS Fresh GS(1/2) 定価¥298,000 TEL特価
FMV-TOWNS モデルH 定価¥298,000 TEL特価

エプソン VM516SS17
(Pentium 166MHz)



定価 オープン
限定超特価 ¥418,000
月々¥40,000の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

VM516S 定価 オープン 特価¥358,000

買って安心 使って便利!! **日本マイコン流通センター**

進学が決ったらすぐ電話！

新転地でがんばる君を日本マイコン流通センターも応援！

※誠に勝手ながら4/1(月)は棚卸の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

買取は即、現金を支払います。

パソコン・周辺機器・ゲームソフトなどまとめて、全国ネットで‥

高価買取・下取

98、486、386、FMタウンズ、カラープリンター、HDD、CDドライブ

特に高く買います。



高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

今月、特に高く買い取る商品

- Win95インストールマシン
- PC-9821Aシリーズ
- PC-9821Xシリーズ
- 9821Vシリーズ
- FM-Vシリーズ
- FM-TOWNSシリーズ
- MSX-TRUBO-R
- カラーインクジェットプリンタ
- 230メガMOドライブ

ゲームソフトも高価買取り中！

こんなに簡単！ タイプ別、申込方法

お客様の「住所」、「氏名」、「電話番号」、「年齢」、「ご覧になった雑誌名」を記入したメモに……

買い替えの方 / お売りになりたい方

ハードのある場合

買い換え希望の商品を記入して下さい。

ソフトや周辺機器もいっしょに送って下さい。

ソフトのみ

「PC-98シリーズ」「FM-TOWNSシリーズ」「スーパーファミコン」「WINDOWS」用のソフトをお送り下さい。

メモと一緒に 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル 7F
㈱日本マイコン流通センター 買い取り（あるいは 下取り）係 **03-3463-4455㈹**
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。

検査が済み次第、早急に高価買取り代金を為替、書留、振込みなどでお届け致します。（送金の手数料は当社が負担します）

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。 ●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。（送料はお客様負担です）

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便又はFAXにてお送り下さい。1～3日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。

《無料見積申込書》の送り先

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F ㈱日本マイコン流通センター 無料見積 係

キリトリ線

《無料見積申込書》

年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種（新品）			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒			TEL	
購入予定日	年 月	職業		年令 才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

（ベーマガ 4月号）

（ベーマガ 4月号）

マルチメディアのNEC

NEC

家族みんなで、それぞれキャンビー。



たためる、はこべる、小さなキャンビージャム。

98MULTi CanBe Jam キャンビージャム

PC-9821Cr13／T ……………………………… 標準価格 398,000円（税別）

●CPU:Pentium™ プロセッサ(133MHz)、メモリ:16MB、HDD:約850MB、4倍速／4連装CD-ROMドライブ、TV／ビデオキャプチャ機能、FAXモデム、MPEG再生機能、10.4インチTFTカラー液晶

modelA <一太郎 Ver.6.3/R.1 for Windows® JustNet機能強化版>※1

modelB <Microsoft® Word for Windows® 95 Version 7.0日本語版>

画面はハメコミ合成です。



楽しいあれこれ、まるごとキャンビー。

98MULTi CanBe キャンビー

PC-9821Cx13／S5T ……………………… 標準価格 398,000円（税別）

●CPU:Pentium™ プロセッサ(133MHz)、メモリ:16MB、HDD:約850MB、4倍速／4連装CD-ROMドライブ、TV／ビデオキャプチャ機能、FAXモデム、MPEG再生機能、15インチCRTディスプレイ

PC-9821Cx13／S7M ……………………… 標準価格 478,000円（税別）

●CPU:Pentium™ プロセッサ(133MHz)、メモリ:16MB、HDD:約1.2GB、4倍速／4連装CD-ROMドライブ、TV／ビデオキャプチャ機能、FAXモデム、MPEG再生機能、MIDI音源、17インチCRTディスプレイ

PC-9821Cb10／T ……………………… 標準価格 298,000円（税別）

●CPU:Pentium™ プロセッサ(100MHz)、メモリ:16MB、HDD:約850MB、4倍速CD-ROMドライブ、TV／ビデオキャプチャ機能、FAXモデム、MPEG再生機能、14インチCRTディスプレイ

modelA <一太郎 Ver.6.3/R.1 for Windows ® JustNet機能強化版>※1

modelB <Microsoft® Word for Windows® 95 Version 7.0日本語版>

写真は、PC-9821Cx13/S5T、画面はハメコミ合成です。

1. 話題のWindows®95が、スイッチONですぐ使える。
2. さらに快速快適「ペンティアム」、大容量メモリ16MB搭載。
3. インターネットが楽しめるソフトがついている。
4. 通信カラオケ、作曲、アレンジが楽しめるMIDI音源。(Cx13/S7M)
5. ソフトが快適に使える4倍速、4連装CD-ROMドライブ。(Cr13,Cx13)
6. 便利な機能いっぱい。TV、FAX、ハンズフリー電話にも使える。
7. 色彩鮮やか、26万色表示TFT液晶ディスプレイ。(Cr13)
8. ゲームから動画編集、ビジネスソフトまで、多彩なソフトがついてる。

選べるワープロソフト	+	表計算・データベース・通信機能等が入った統合ソフト
一太郎 Ver.6.3 or Microsoft® Word	+	Microsoft®Works for Windows® 95

家族ひとりひとりに、マルチメディア。

98MULTi CanBe キャンビー

キャンビージャムも加わって

新登場

98で、Windows®95。

98 95 NEC 日本をバージョンアップ。

NEC The Best Choice for Windows®95 98

Designed for Microsoft® Windows®95

キャンビーに、ディズニー・インタラクティブの人気CD-ROMがふたつ仲間入り。

「Winnie the Pooh and the HONEY TREE ANIMATED STORYBOOK」と「POCAHONTAS ANIMATED STORYBOOK」の楽しいCD-ROMが付いています（英語版）



Based on the "Winnie the Pooh" works.
©A.A.Milne and E.H.Shepard ©The Walt Disney Company

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。

FAXサービス 東京:03-3552-9801 大阪:06-304-9821（電話番号・FAX番号は、よくお確かめのうえおかけください。）「平成8年4月1日より東京の番号は03-3769-9821に変更致します」

本広告に掲載している商品のカタログ、アップデートサービス情報、インターネット体験キャンペーン、及びWindows®95についての導入ガイドをFAXでお送りしています。①お手持ちのFAXからダイヤルしてください。②アナウンスにしたがってBOX番号をダイヤルしてください。

- 7026（98マルチキャンビーCb/Cx情報BOX）
- 7024（98マルチキャンビーCr情報BOX）
- 7506（98ユーザのための導入ガイド）
- 7507（インターネット体験キャンペーン）
- アップデートサービス情報BOX 7403（Windows3.1 第2回） 7431（Windows3.1 第3回） 7422（WindowsNT 3.5）

NECの98シリーズを買ってインターネットにアクセスしよう!

『98でインターネット10時間無料体験キャンペーン』 期間:2月24日(土)～4月7日(日)

※詳しくは販売店店頭もしくは、FAX情報サービスBOX NO7507にてお問い合わせ下さい。

●「バザールでござーる」も開催中。

〈パソコンに関する技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター

東北022(252)9800 東京03(3452)8000 名古屋052(251)9800 大阪06(943)9800 九州092(262)9800 受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先を明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28560 98NEWキャンビー(マイコンBASICマガジン 3/8)係までお送りください。

定価500円（本体485円） 雑誌18361-04 T1018361040503

第十五巻第四号通巻一六六号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九六年三月二十五日印刷 一九九六年四月一日発行 電波新聞社